动漫秀场

9

超级漫画动物素描技法

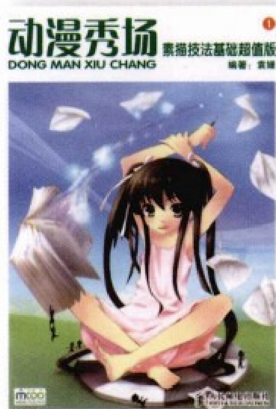
DONG MAN XIU CHANG

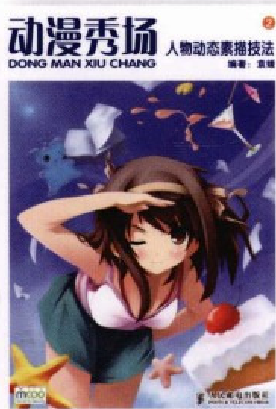
MCOO动漫 编著

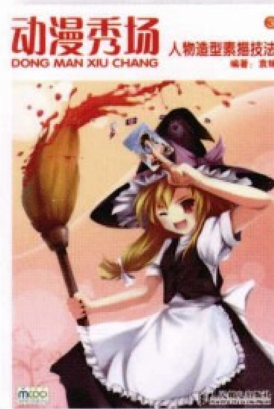


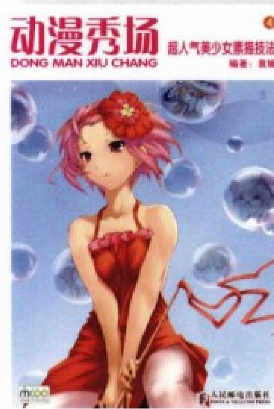
人民邮电出版社
POSTS & TELECOM PRESS

动漫秀场系列图书





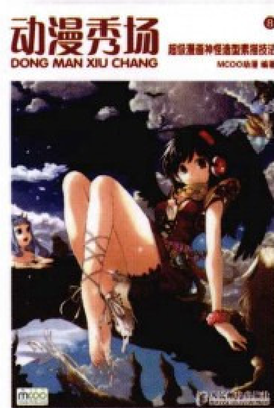


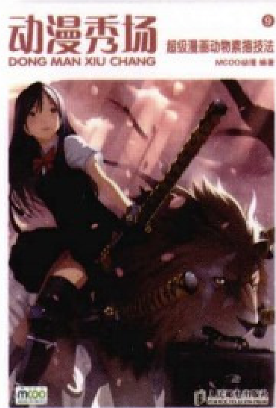




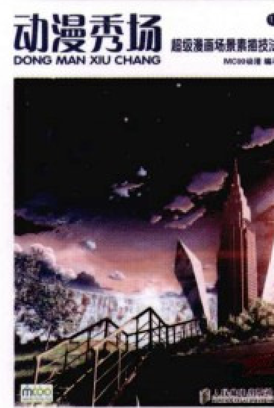






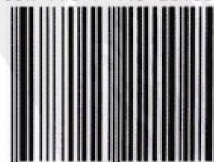






铅笔+纸张=超人气的漫画，您也来吧！





ISBN 978-7-115-22102-5

定价：29.80 元

分类建议：动漫/动漫技法
人民邮电出版社网址：www.ptpress.com.cn

图书在版编目（CIP）数据

动漫秀场．超级漫画动物素描技法 / MCOO动漫编著
-- 北京 ： 人民邮电出版社，2010.4
ISBN 978-7-115-22102-5

Ⅰ．①动… Ⅱ．①M… Ⅲ．①漫画—技法（美术）
Ⅳ．①J218.2

中国版本图书馆CIP数据核字(2010)第007531号

内 容 提 要

本书是“动漫秀场”系列中的一本。全书共8章，详细讲解了绘制写实动物与动漫动物所需的基础知识，首先介绍了动物毛发、羽毛及阴影的基础绘制技法，写实动物与动漫动物的绘制要点，接着具体讲解了各种动物五官的基本画法，动物头部及各种表情的画法，动物身体结构的画法，然后按照动物的分类分别讲解了爪类动物、飞行类动物、水族及两栖动物的形态画法，最后还对动物的运动姿态和情感表现的画法进行了介绍。

本书讲解系统，图例丰富精美，适合初、中级动漫爱好者作为自学用书，也适合相关动漫专业作为培训教材或教学参考用书。

动漫秀场——超级漫画动物素描技法

◆ 编　　著　MCOO 动漫
　责任编辑　郭发明
◆ 人民邮电出版社出版发行　北京市崇文区夕照寺街14号
　邮编　100061　电子函件　315@ptpress.com.cn
　网址　http://www.ptpress.com.cn
　北京隆昌伟业印刷有限公司印刷
◆ 开本：787×1092　1/16
　印张：14
　字数：260千字　　2010年4月第1版
　印数：1－4 000册　　2010年4月北京第1次印刷

ISBN 978-7-115-22102-5

定价：29.80元

读者服务热线：(010)67132692　印装质量热线：(010)67129223
反盗版热线：(010)67171154

CONTENTS 目 录

CONTENTS 目录



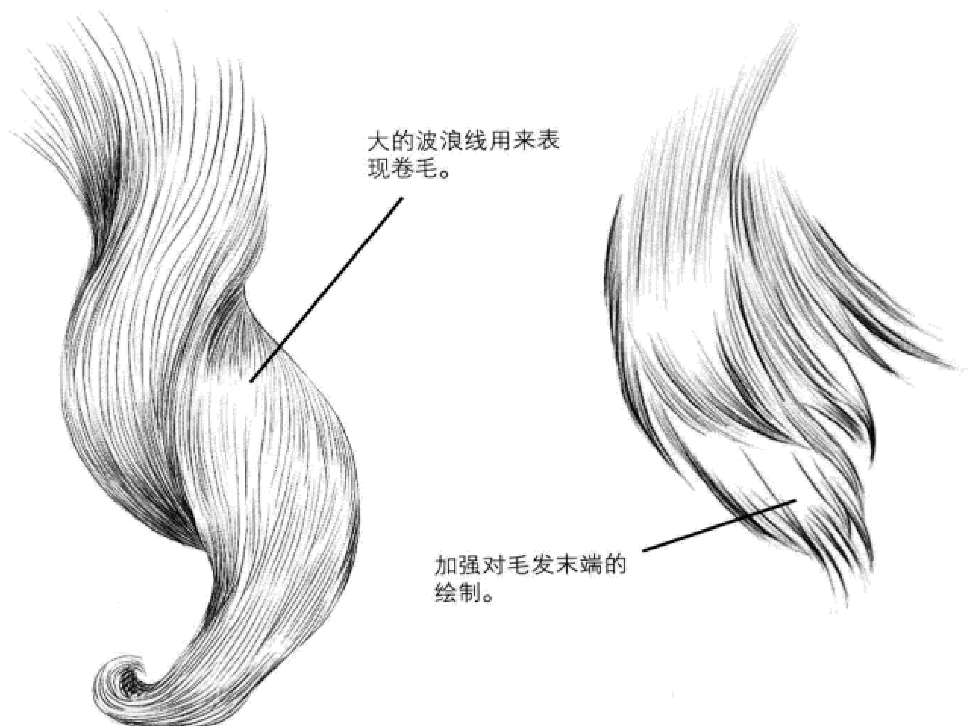
第一章　基础知识

想要塑造出好的动漫动物形象，就要掌握相关的基础知识，这样才能够将动物的个性及情绪传达出来。

基础技法

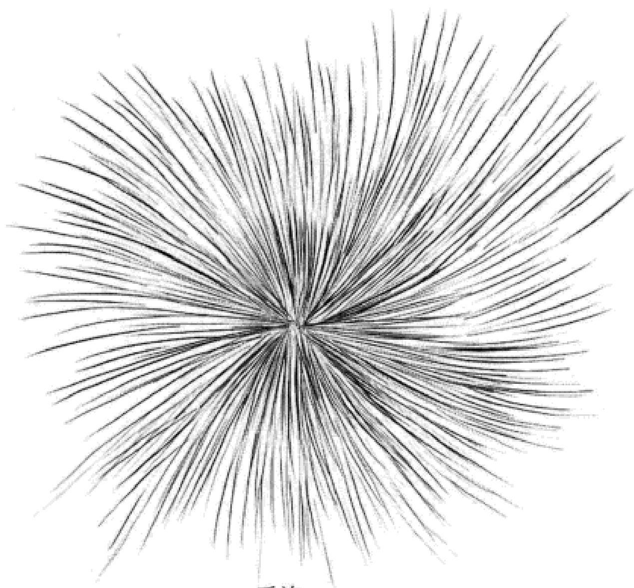
毛发的绘制技法

要真实地表现动物的皮毛，先要了解毛发的生长方向。基本上毛发是从头部到脚部的方向生长的，某些地方的毛发会突然改变生长方向，形成毛旋或分界线，然后又继续以正常方向生长。由于动物的种类不同，个体毛旋的生长部位也不同。



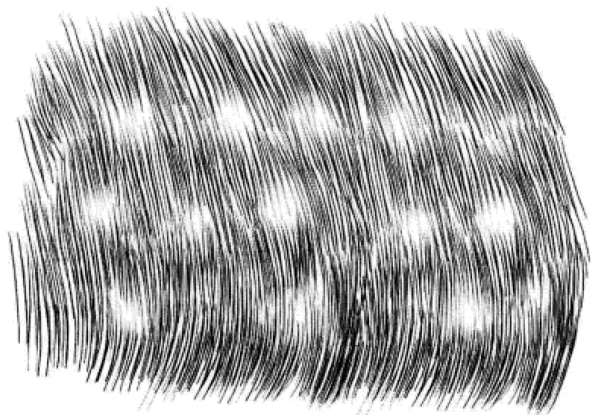
用随意的线条可以很好地刻画纠结在一起的厚实的皮毛，而弯曲的波浪线可以表现亚麻质感的鬃毛。另外，即使皮毛突然改变生长方向，用交叉排线的方法来绘制，它们也极少会互相叠压。

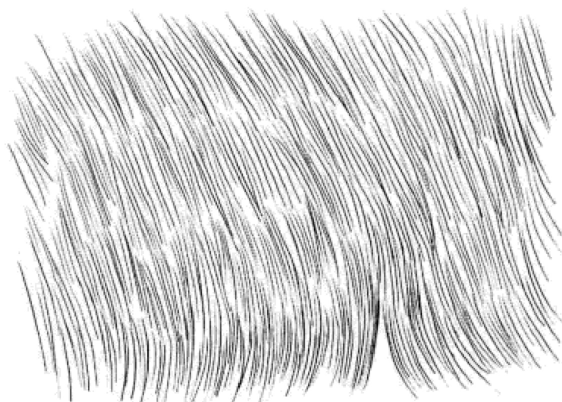


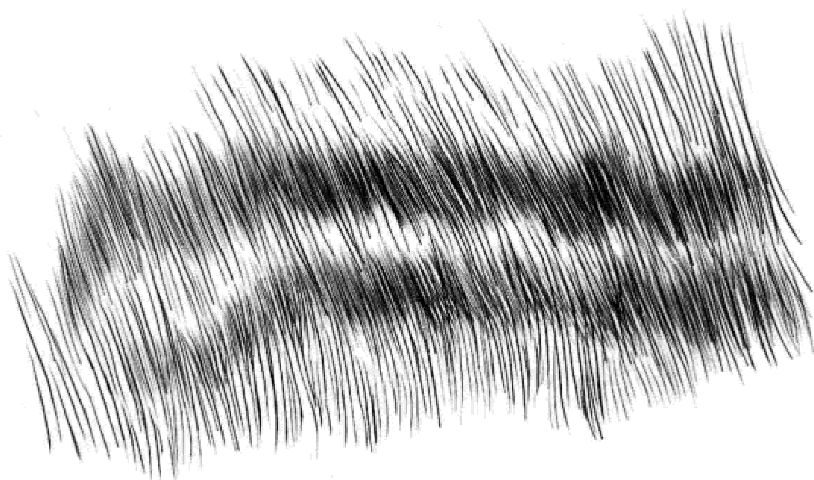

毛旋

有些动物的毛发生长形式是从两眼之间前额的一个毛旋开始生长的。许多其他动物的毛发生长方式是从鼻肉以外的部位开始生长的，反向辐射到下巴、面颊和前额。

在所刻画的部位，改变用笔绘制的线条的多少和粗细可以表现出条纹、斑点和斑纹的变化。


斑点状外表


长毛末端形成波浪状

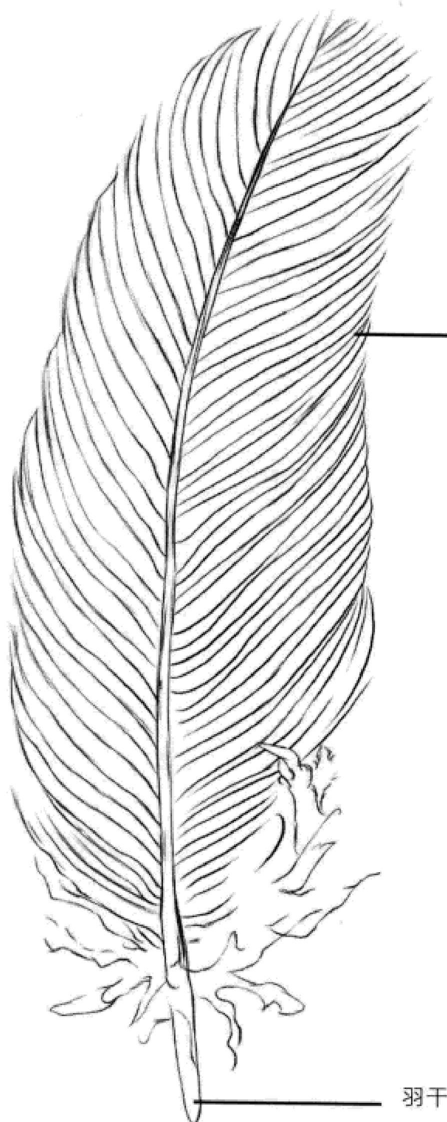

中暗皮毛的深色条纹

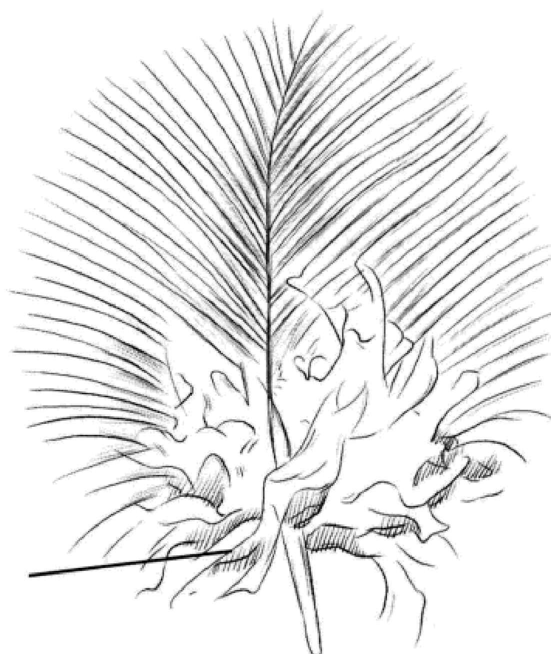
在表现毛发不同状态时，会有不同的绘画手法。在绘制光滑的毛发时应注意线条的流畅性；在绘制斑点和条纹时应注意过渡色调，使深色毛发与较淡的色彩汇合在一起。在绘制发旋时还应注意毛发的生长方向。

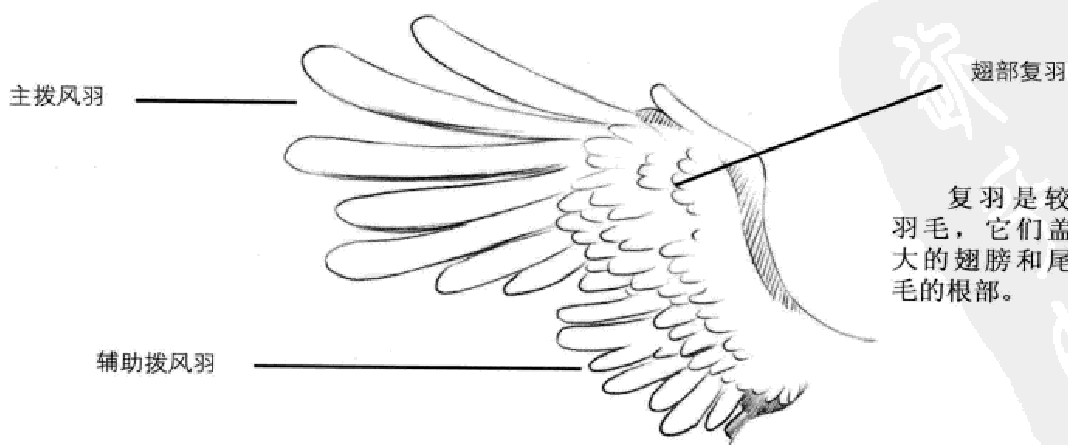
羽毛的绘制技法

为了使翅膀在飞行中能够有力地向后推动空气，拨风羽、复羽和尾羽它们的羽支会连在一起。在绘制时用波浪线来绘制弯曲的羽支，阴影和斑点要用重叠的轮廓线或细小的交叉排线来表示。

另外，用一些随意的线条表现靠近羽根的绒羽。







复羽是较小的羽毛，它们盖在较大的翅膀和尾翼羽毛的根部。

阴影的绘制技法

在绘制动物漫画形象时，如果要强调动物的立体感或者存在感的时候，需要根据光源来勾线。确定阴影位置后为其添加阴影效果，以加强画面的立体效果。

光源

光源

设定好动物形象后，首先我们来确定光源的方向，然后根据光源勾勒出受光面和暗面，最后再为其添加阴影效果，完成最终的绘画。

在绘画时注意线条的走向，另外由于受到光线不同程度的影响，调子的轻重也会有所改变。



在光源不变的情况下，可以根据需要为其添加一些场景。

在绘画时注意母鸡与草窝连接处的调子要绘制得重一些。



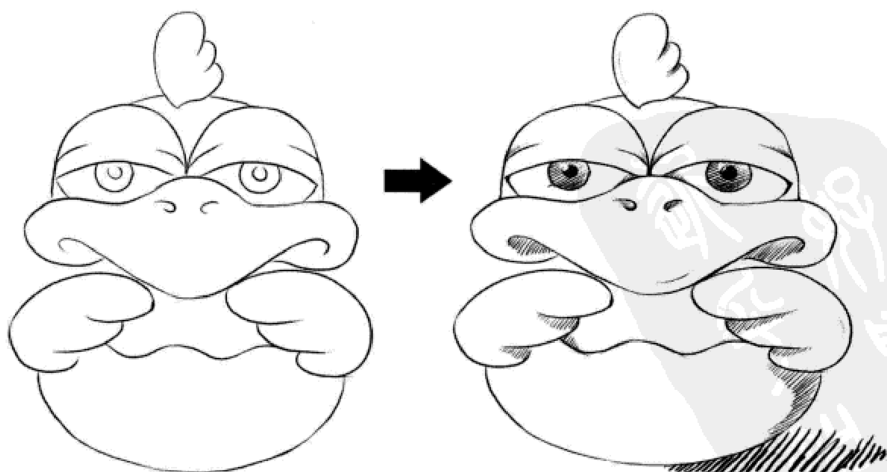
光源

下面我们来绘制一个正处于运动状态下的动物形象。同样在确定光源的情况下勾画出光源线，最后以光源线为标准为其添加阴影效果。

在绘画时注意衣服的纹理对阴影的影响。



光源



添加阴影时，可以画得随意一些，整体的光线不变，对局部可以进行少许的修饰。另外，投影对于表现光线具有最强的说服力。

绘画要点

写实动物的特点

写实动物的最大特征就是像画照片似的真实地记录下动物的外形和此时的状态，在绘画之前首先要了解绘画对象，同时要考虑到它的通常状态、自然动态和性格特点。下面我们通过鸡和大象来举例说明写实动物的特点。

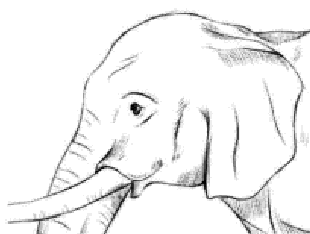




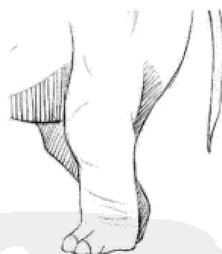
在绘制鸡的时候，我们首先来观察鸡的外观和此时的基本动态，其次要对鸡的基本结构有一定的了解，这样就很容易画出鸡身体的轮廓了。



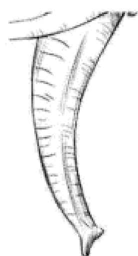
在绘画时可以对照着图片进行细致地绘画。另外，鸡的羽毛是附着在身体上的，注意整体形态的把握。

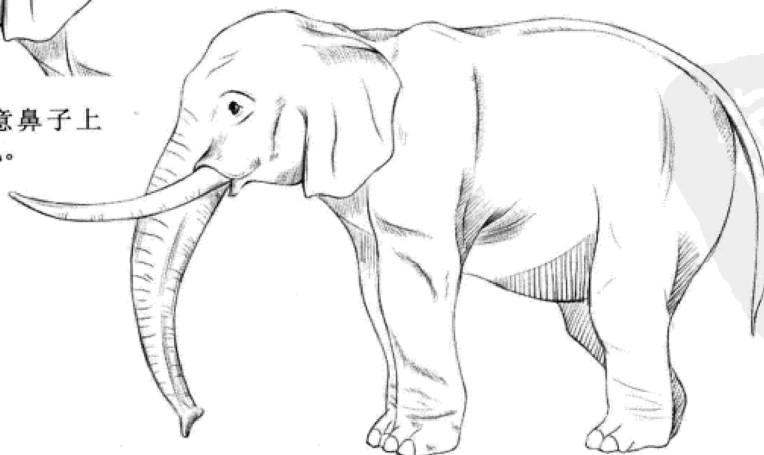


最容易画的动物是规规矩矩站立着的，而且又是以侧面朝向观察者，这时整个外轮廓和姿势都一目了然。



绘画时注意鼻子上皱褶的真实表现。





在绘画时适当地添加阴影效果，可以让大象看起来更加精致。

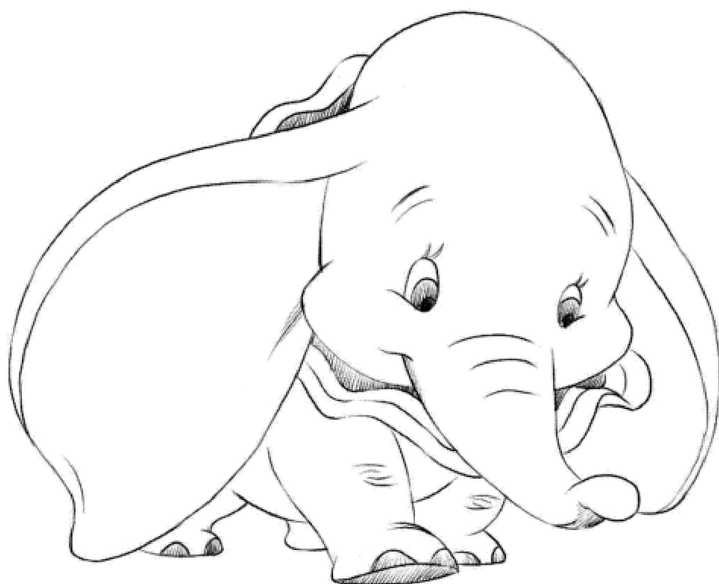
动漫动物的特点



动漫动物的特征就是在原有形态的基础上对动物进行夸张变形，在绘画之前同样要了解绘画对象的性格特点，这样我们就可以针对其特点进行不同程度的夸张变形。在绘制动漫形象时注意线条不必像写实动物那么硬朗，而是以圆润、柔和的方式来绘制。下面我们通过鸡和大象来举例说明动漫动物的特点。

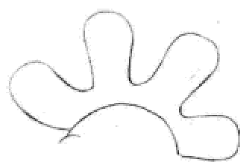
在这里大象的身体比例和耳朵是夸张变形的元素。





我们可以看到这只漫画鸡除了具备鸡的特征外，整体形态都进行了夸张变形。

在绘画时要注意夸张变形尺度的把握及线条的表现。

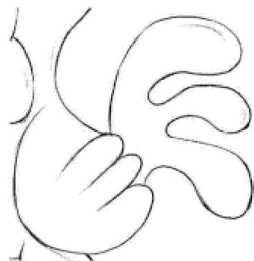


鸡冠的表现



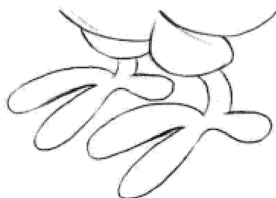


眼睛的表现



尾巴和翅膀的表现





爪子的表现



动物的拟人特征





想要绘制出受欢迎的动漫动物形象，不仅需要具备夸张变形的基本特征，还需要具备拟人化的元素。

被拟人化的动漫动物可以表达更加丰富的性格特征及故事情节。

在绘画时注意动物的拟人化表情是建立在动物基本特征上的（如：一只正在玩耍的小熊，除了有可爱的表情外，还需要身体的配合）。



动漫动物的绘画要点



结合前面所讲的内容，我们知道动漫动物的表情是绘画的重点之一。表情刻画到位可以大大增加故事的气氛。

绘画时在动物的面部加上夸张的五官就会出现喜、怒、哀、乐等不同变化的表情。

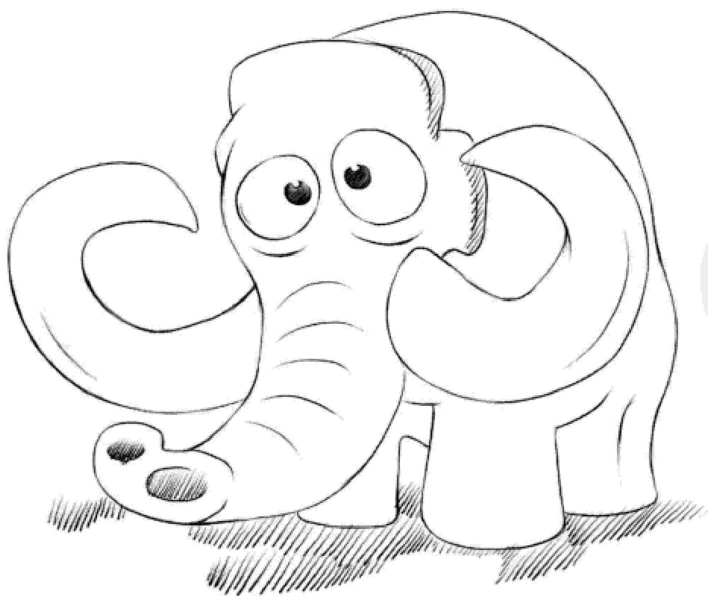




动物的拟人化动作也是绘画重点之一。

动物的拟人化动作很多，不仅可以像人一样具有肢体语言，服饰上也可以像人一样富有变化，另外还可以加入职业、性格等人类所具有的特征。



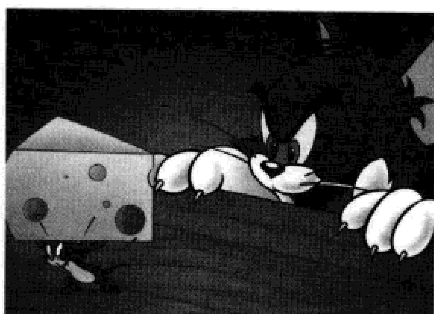


动物的夸张表现也是绘画重点之一。

每一种动物都有其特殊的形体特征，以及在动漫绘画中的夸张点。这些夸张点可以是它们的花纹、形体特征，也可以是它们的常见动作。

经典动漫动物形象

一个好的动漫动物形象不一定要有多复杂，但是一定要让读者一眼就记住，它的表情、它的动作甚至是一举一动都可以让观众深深地将它烙在心中。下面我们来欣赏一些经典的动漫形象，这些可爱的动漫形象通过新鲜可爱的外形在观众的心中留下了深深的印象。



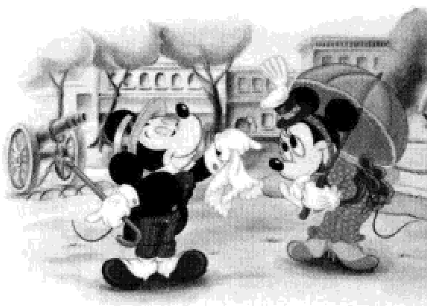
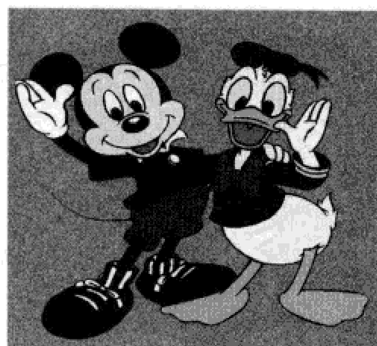


摘自《猫和老鼠》



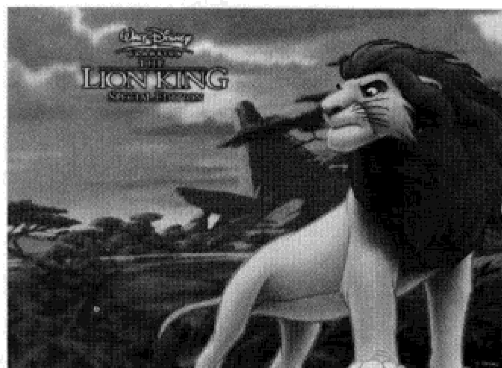


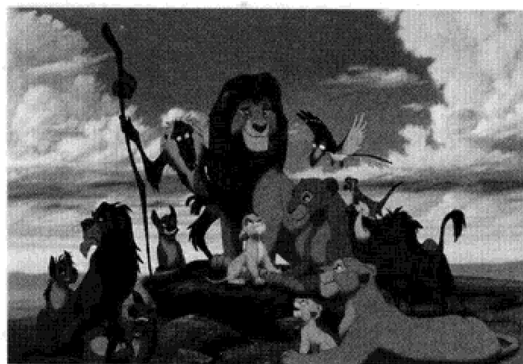
摘自《喜羊羊与灰太狼》

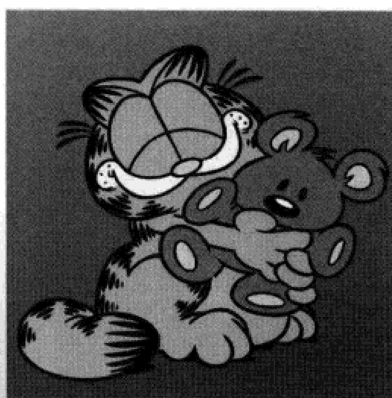
摘自《唐老鸭和米老鼠》

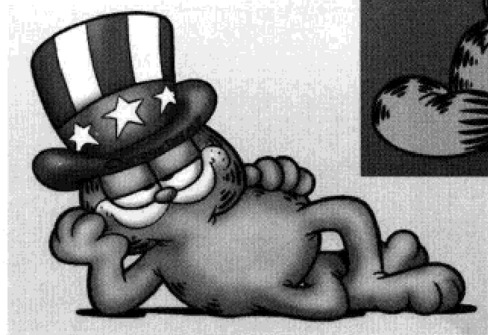
我们在绘画动漫动物形象时可以参考这些经典的动物角色。

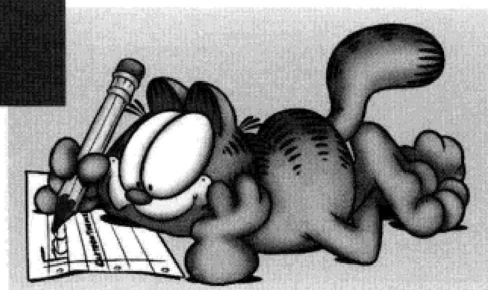




摘自《狮子王》





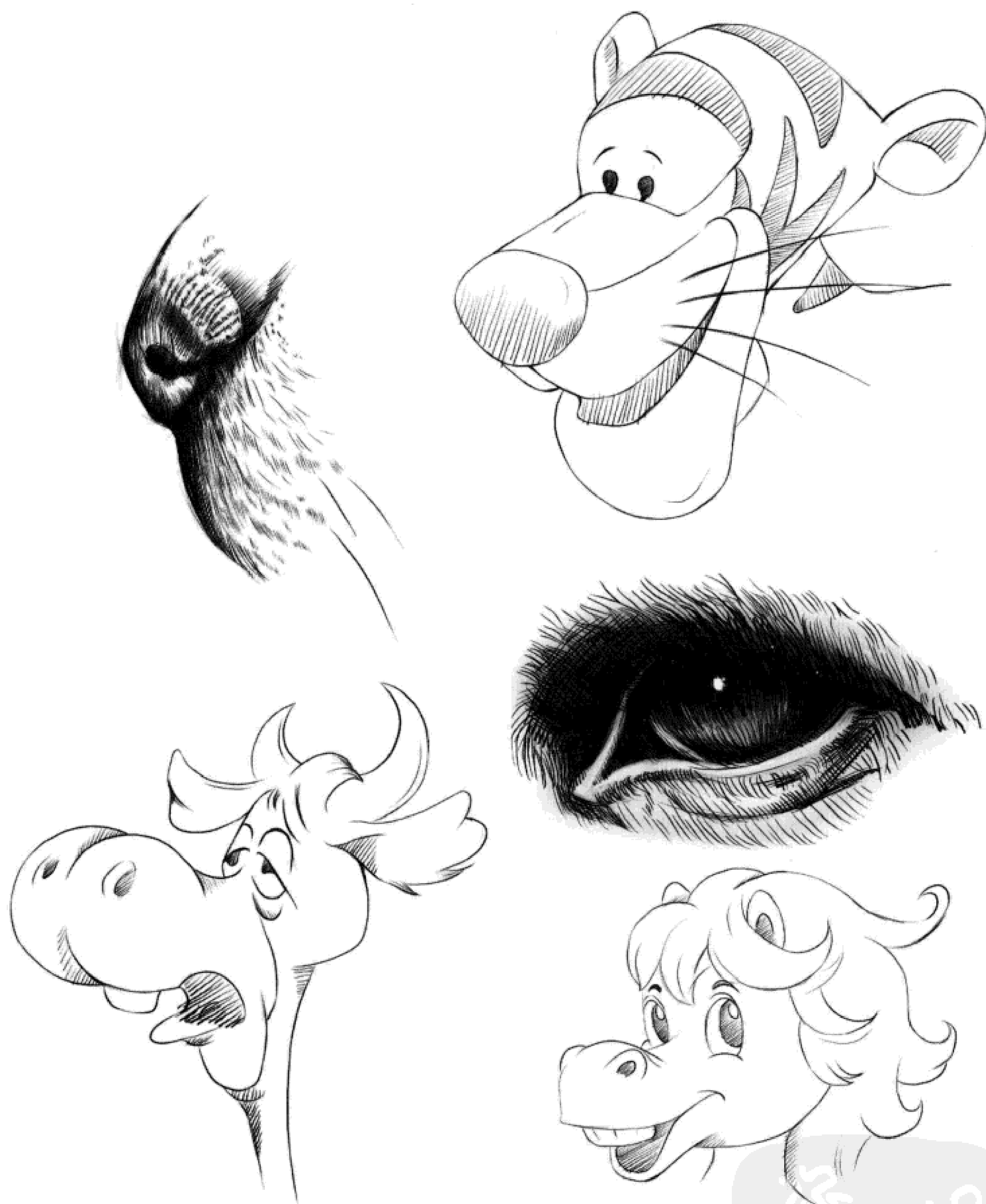


摘自《加菲猫》





摘自《斑点狗》



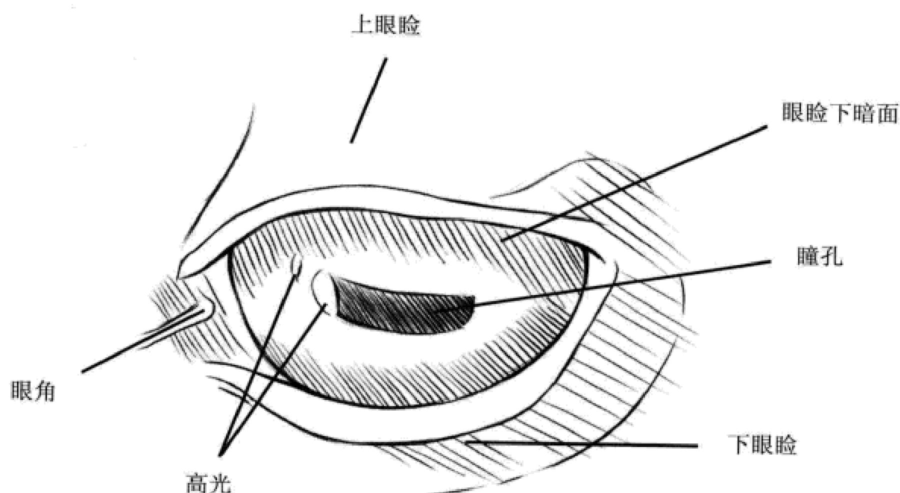
第二章　五官的绘制

掌握动物面部绘画的相关知识，对于塑造不同类型的动物形象很重要。好的动物漫画形象可以给读者留下深刻的印象。经典的米老鼠、唐老鸭和目前流行的喜羊羊、灰太狼等都是动物形象经过变形、夸张后设计出来的。

写实眼睛素描

写实眼睛的基本画法

眼睛是心灵的窗户，同样也是动物表情达意的重要通道。

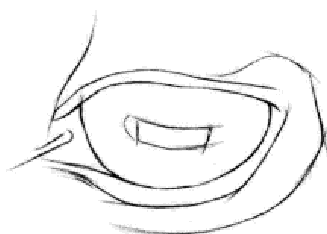


❶

起稿时用简单的线条大致画出眼睛的外轮廓，并在起稿时注意眼睛的内部结构，将眼球和眼角的细节处都绘制出来。

❷

接下来在起稿的基础上，用阴影的方式表现出眼部的立体效果，在绘画时注意眼球和眼皮的前后关系。

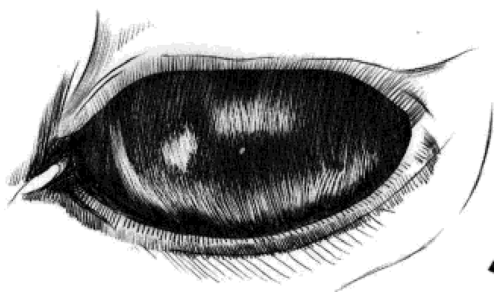

(1)


(2)


(3)

❸

在初步调子的基础上，对眼球进行深入绘制，在绘画时注意线条要有粗细、轻重之分。

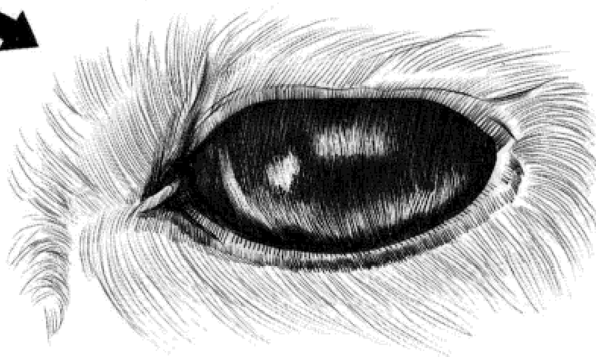


❹

下面继续对眼球及眼球周围进行深入绘制。

在绘画时注意不要只是绘制眼球，对眼球周围的部分也要同时进行绘制。



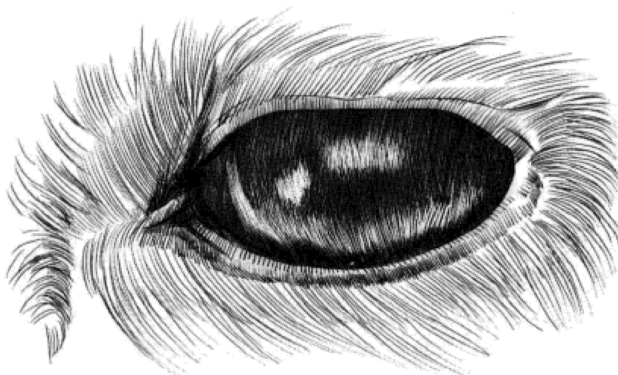


❺

眼球绘制完成后，接下来在眼球周围简单地为其添加毛发效果。

在绘制毛发时要注意下眼睑由于眼部湿润所造成的反光，另外在绘制毛发时注意线条的走向。



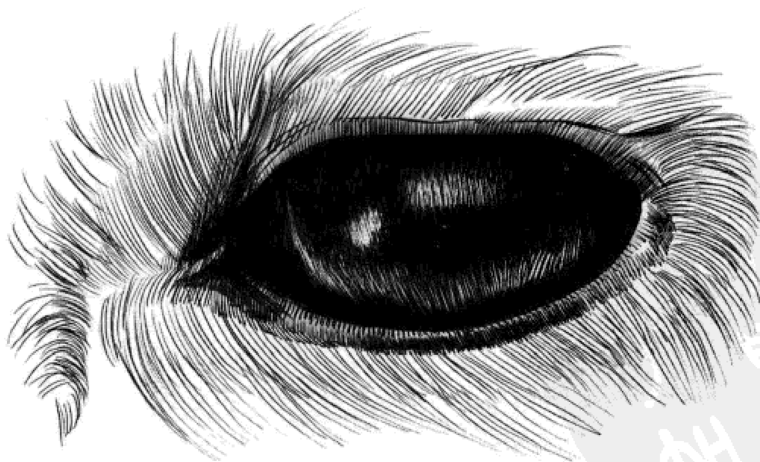


❻

下面继续加强对毛发的绘制。

在绘画时要注意眼球周围毛发的过渡及线条的随意性。





❼

绘画完成后，对眼部整体进行调整。

在绘画时要注意当眼睛被阴影遮盖时，则显示不出高光或只显示出很少的高光，因此要注意对高光的把握。

马眼睛的画法



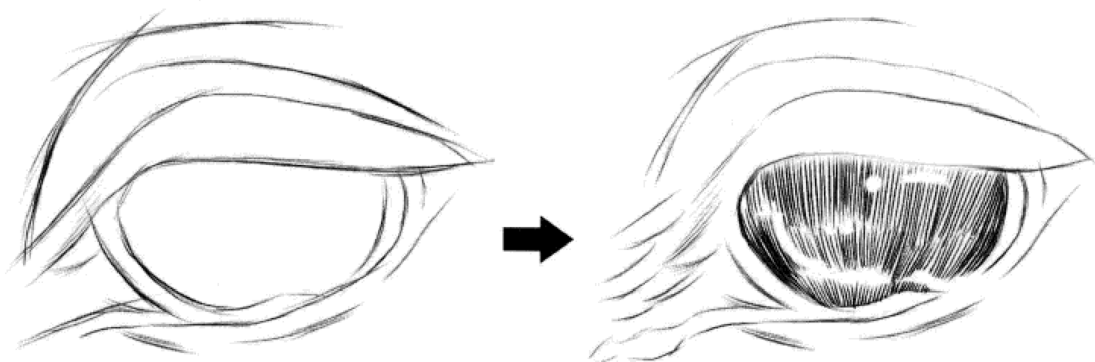
在绘制马的眼睛时，要抓住它的基本特征，如长长的睫毛和朦胧的眼神等，下面我们来绘制马的眼睛。以突出眼部神态。

❶

在确定了眼睛的基本形态后，首先勾勒出马眼的外轮廓及眼睛内部的一些结构。

❷

在起稿的基础上继续深入绘制，并为眼球添加阴影效果，以突出眼部的前后关系。

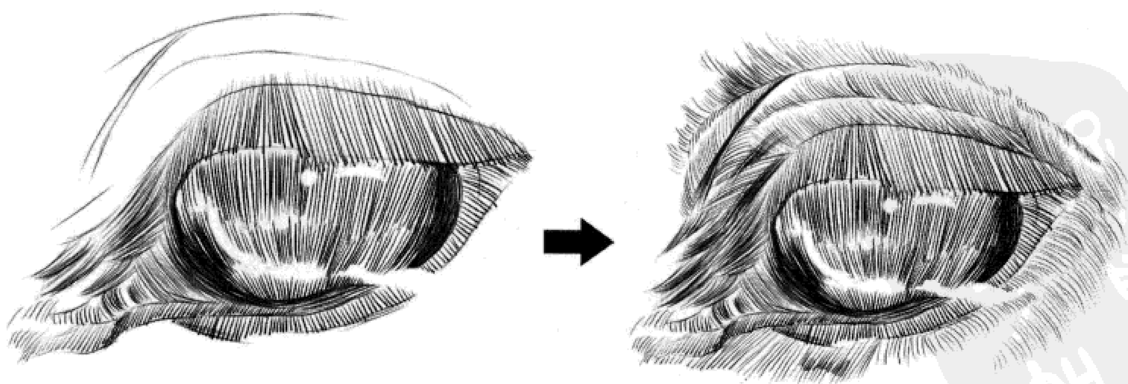


❸

接下来继续添加阴影效果，在为眼角和下眼睑添加阴影时注意线条的走向，并简单地绘制出睫毛部分。

❹

继续为马眼添加扩散式的毛发效果，另外在绘画时注意线条的流畅性。

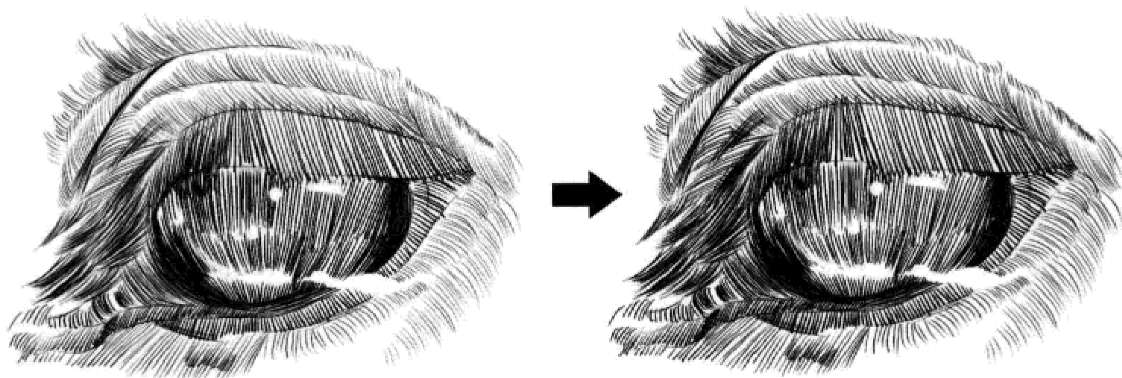


❺

在原有调子的基础上，继续为眼球添加调子，在绘画时注意突出内部结构。

❻

接着将眼球周围的毛发调子进行加深，在绘画时注意眼球及下眼睑处高光的表现。





❼

眼睛是否传神主要是通过眼球来表现的，所以接下来我们继续对眼球进行深入绘制。

在绘画时注意线条的表现。

❽

最后对眼睛进行整体调整。

在绘画时注意线条的过渡，整体色调要统一。另外要把握好高光和反光，不要有散乱的感觉。



牛眼睛的画法

牛眼睛的外轮廓以圆形为主，睫毛较长，眼神温和。

下面我们来对牛眼进行绘制。

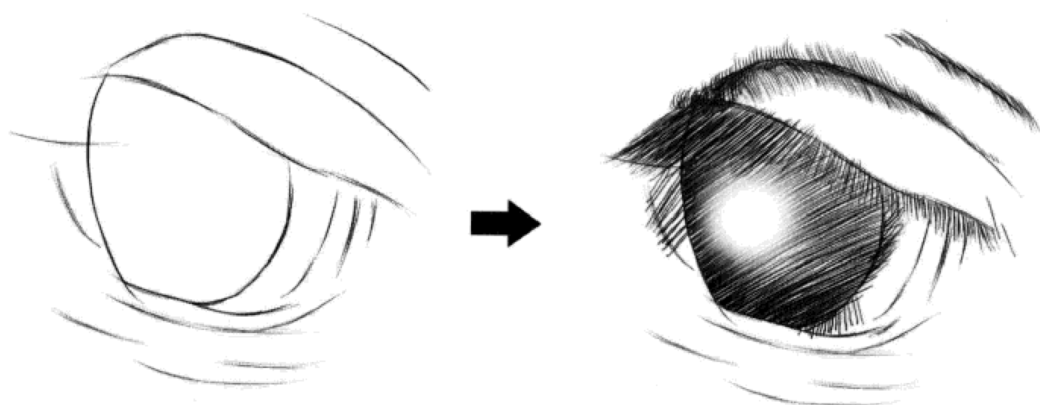
❶

首先，用简单的线条勾勒出眼睛的外轮廓。

在绘画时应注意，起稿时的线条不要画得太重，这样方便后面的修改。

❷

在线稿的基础上添加调子，绘画时注意高光及眼皮处的表现。

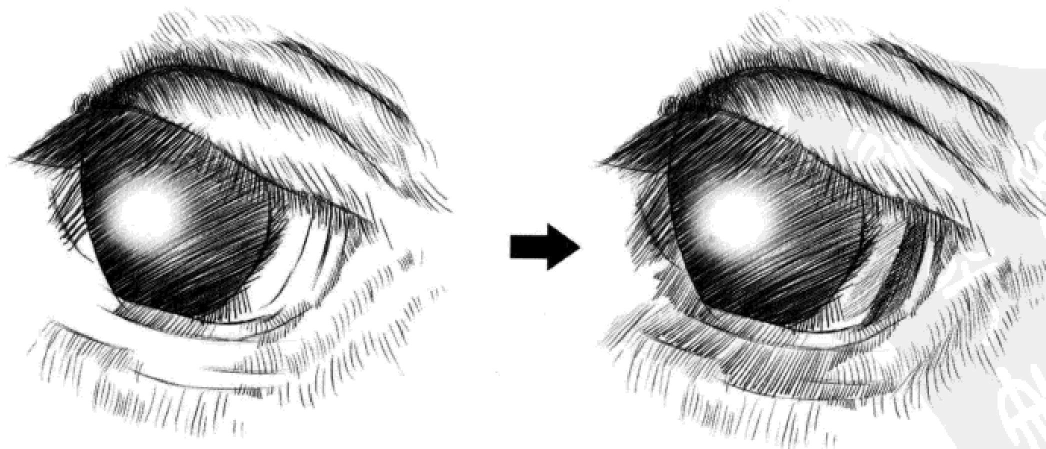


❸

在初步调子的基础上为其添加毛发效果，绘画时要注意毛发的线条要随意一些。

❹

对眼部进行整体加深，在绘画时注意下眼睑的绘制及反光的表现。

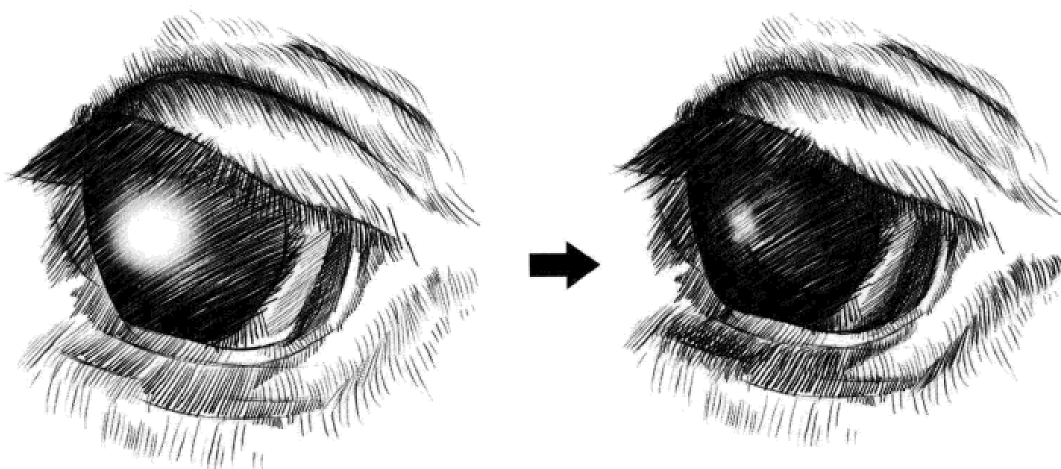


❺

接下来继续对眼部进行深入绘制，在绘画时注意线条的过渡，要达到整体效果统一。

❻

对眼部进行全面的调整，在绘画时注意高光、反光及毛发的处理。



猩猩眼睛的画法

猩猩的眼睛与人类眼睛有几分相似，通常眼睛的内眼角要比外眼角低。

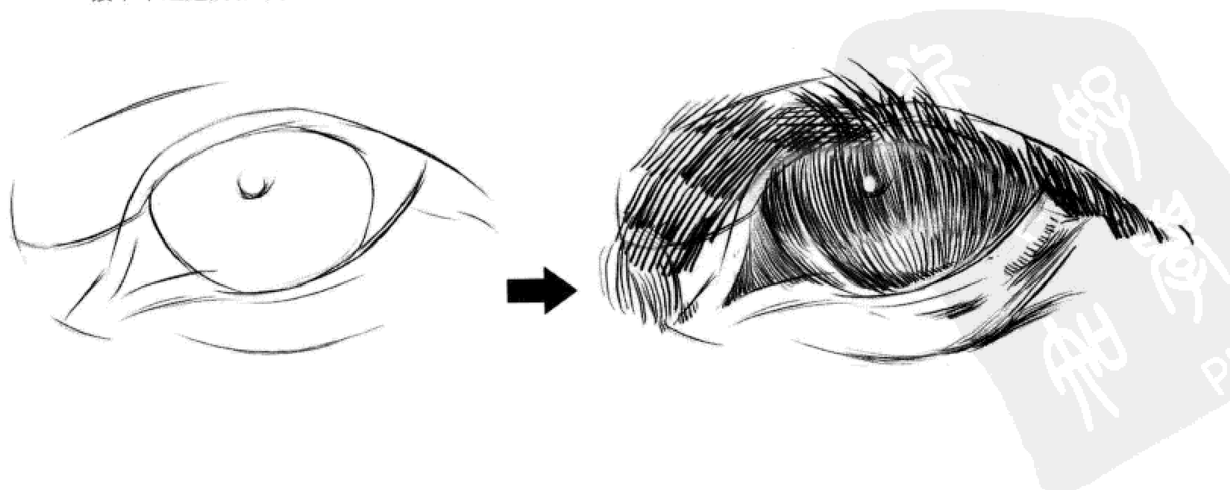
下面我们来绘制猩猩的眼睛。

❶

使用流畅的线条勾勒出眼部的外轮廓，并在起稿时将眼睛的内部结构绘制出来。

❷

接下来通过阴影来突出眼部的层次感，在绘画时注意线条轻重的把握。

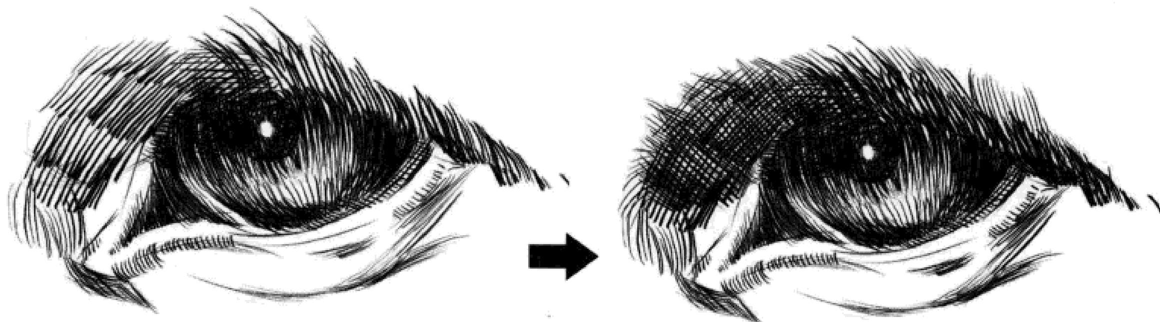


❸

下面继续对眼球进行深入绘制，在绘画时注意眼角及眼球的画法。

❹

以从上到下的绘画方式将眼部整体进行调子加深，在绘画时注意线条的排列方式。

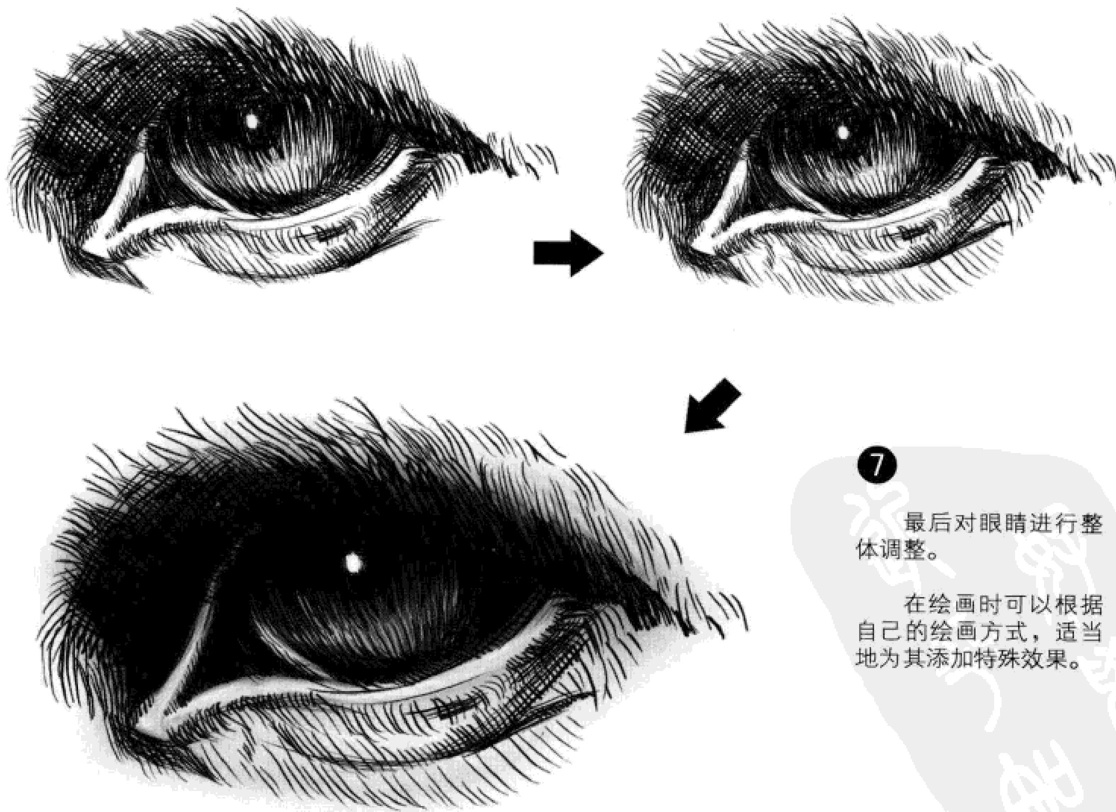


❺

接下来使用随意的线条为下眼皮添加阴影效果，在绘画时注意线条的轻重变化。

❻

眼睛绘制完成后，简单地为其添加毛发效果。另外在绘画时注意线条的统一性。

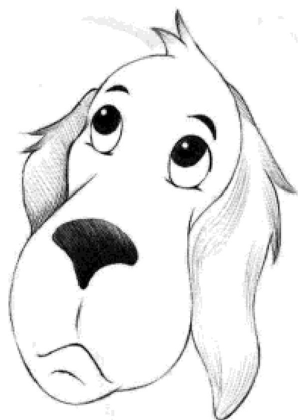


❼

最后对眼睛进行整体调整。

在绘画时可以根据自己的绘画方式，适当地为其添加特殊效果。

狗眼睛的画法



狗眼睛的形状变化比较丰富，眼睛形态的变化，可以传达出表情的多样性。

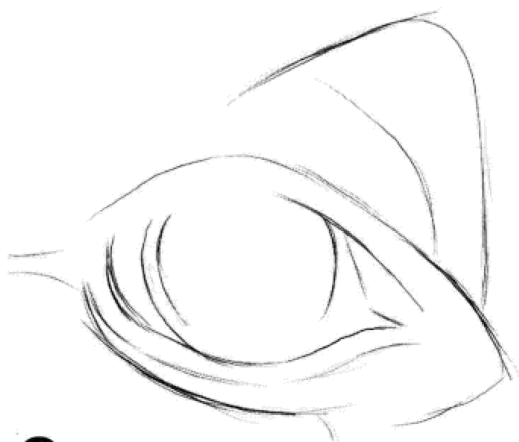
下面我们来绘制狗的眼睛。

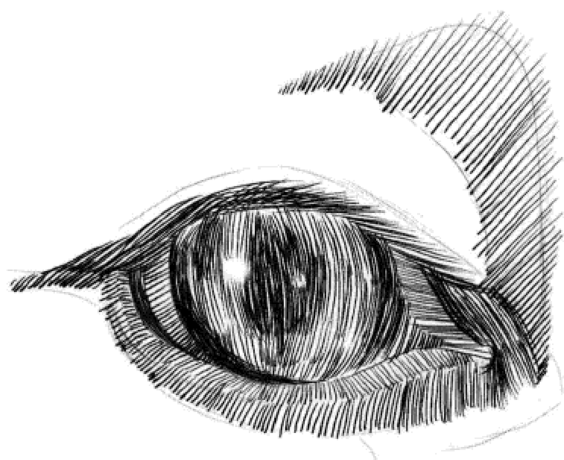
❶

首先，在起稿时使用较轻的线条绘制出眼睛的基本形状。

❷

下面使用排线条的方式为眼部添加阴影效果。在绘画时注意眼球及眼部结构的表现。



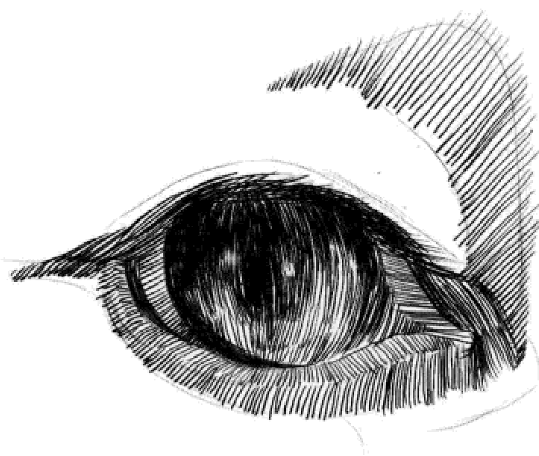


❸

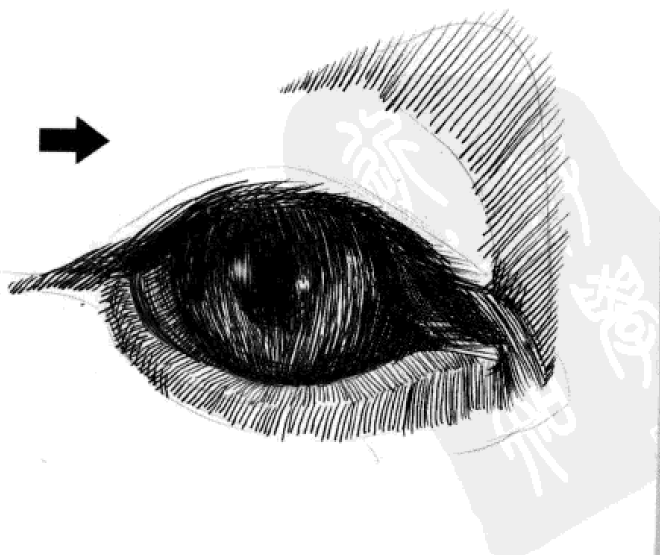
在阴影的基础上，加强对眼球和上眼睑的绘制。在绘画时注意线条轻重的把握。

❹

接下来继续对眼球进行深入绘制。在绘画时注意眼睛内部结构的细节把握。





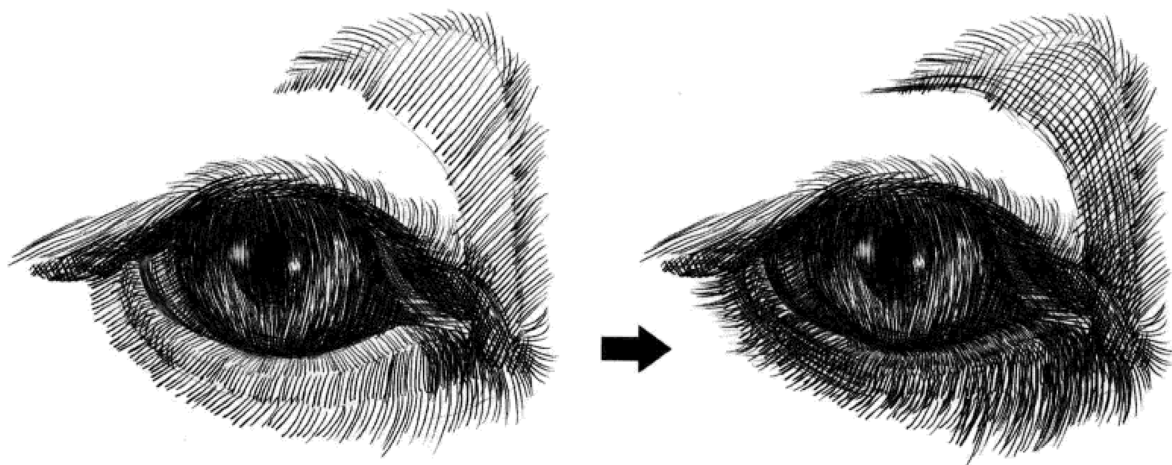


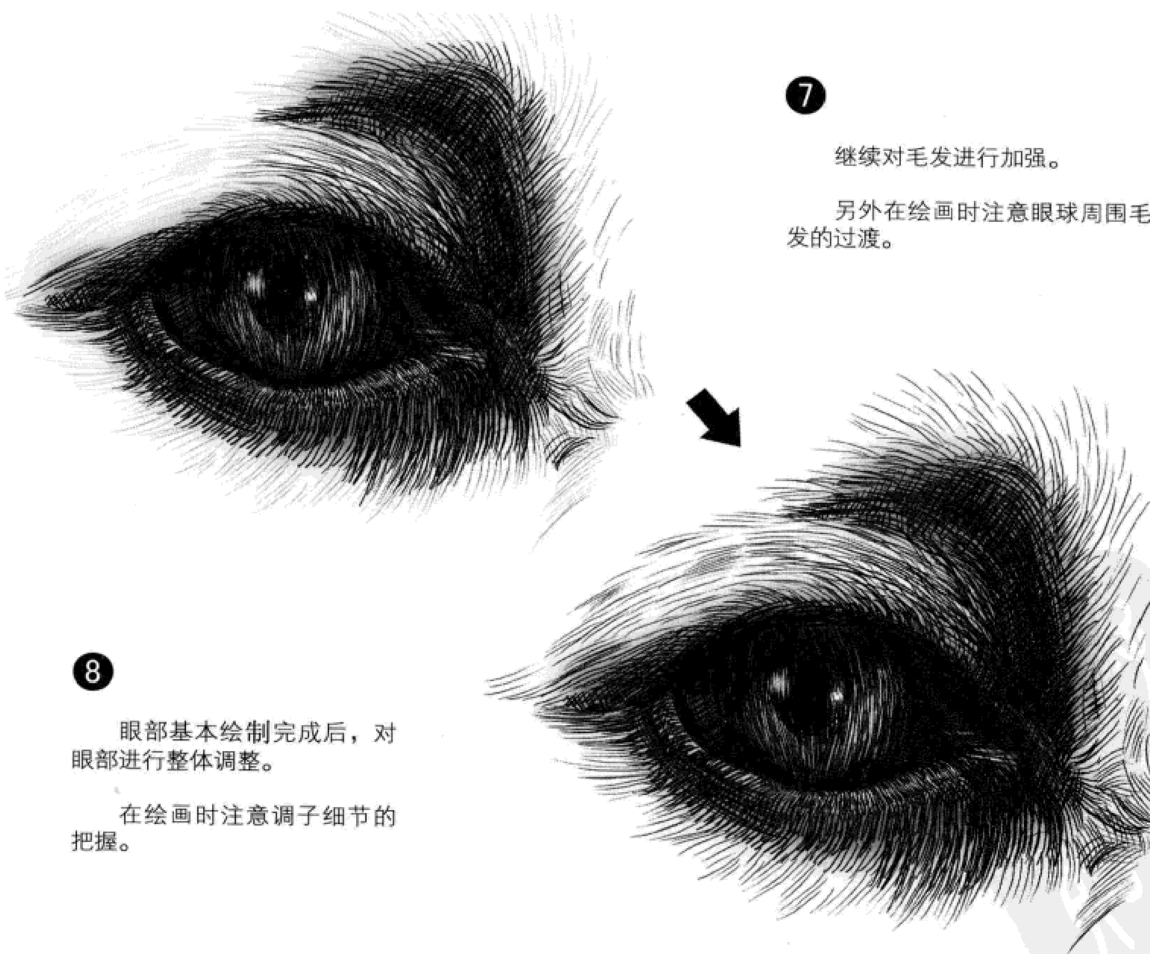
❺

下面在眼角和上眼皮处适当地添加毛发效果，以突出眼部特征。在绘画时注意线条的走向。

❻

继续为眼部添加毛发效果，在绘画时注意线条的轻重把握及线条的流畅性。





❼

继续对毛发进行加强。

另外在绘画时注意眼球周围毛发的过渡。

❽

眼部基本绘制完成后，对眼部进行整体调整。

在绘画时注意调子细节的把握。

熊眼睛的画法



熊的眼睛多以圆形为主，与熊的形象十分相似。

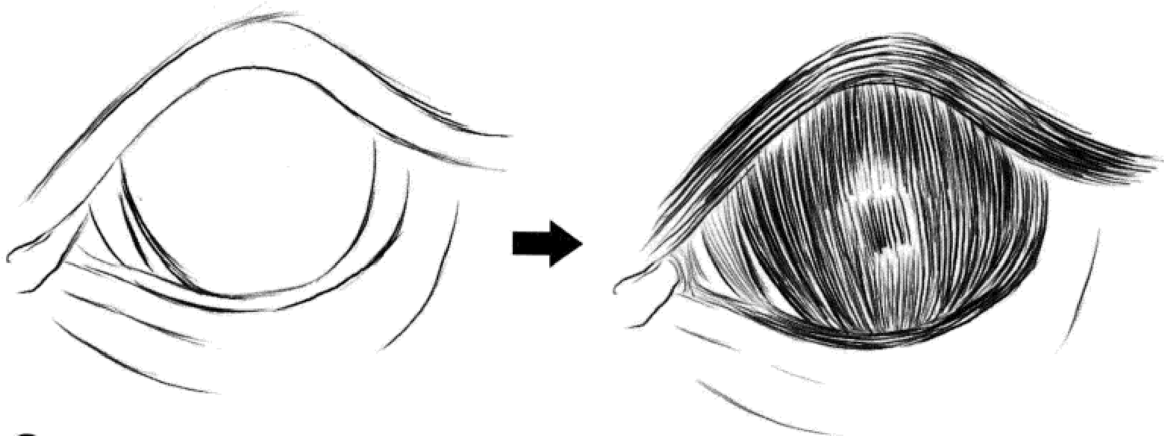
下面我们来绘制熊的眼睛。

❶

大致将眼睛的外轮廓画出来，并在起稿时简单地将眼睛的内部结构绘画出来。

❷

接下来用阴影来突出眼部的层次感，在绘画时注意线条的轻重把握。

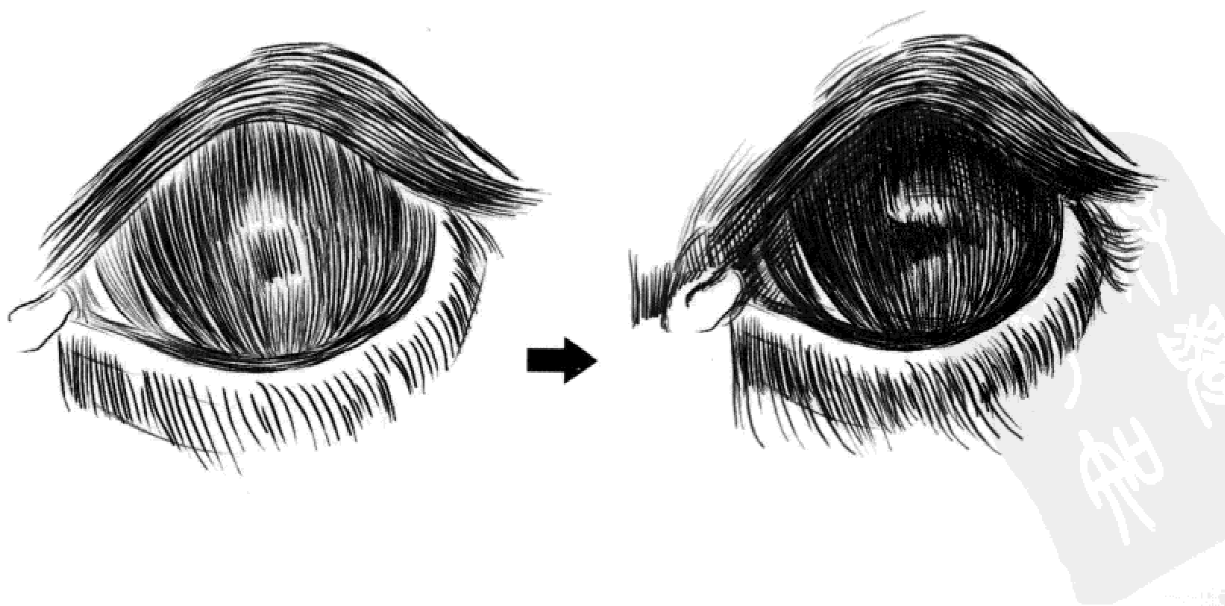


❸

接下来为下眼皮添加调子。在绘画时注意线条的走向及色调的统一。

❹

继续对眼睛进行深入绘制，明确眼睛的内部结构。

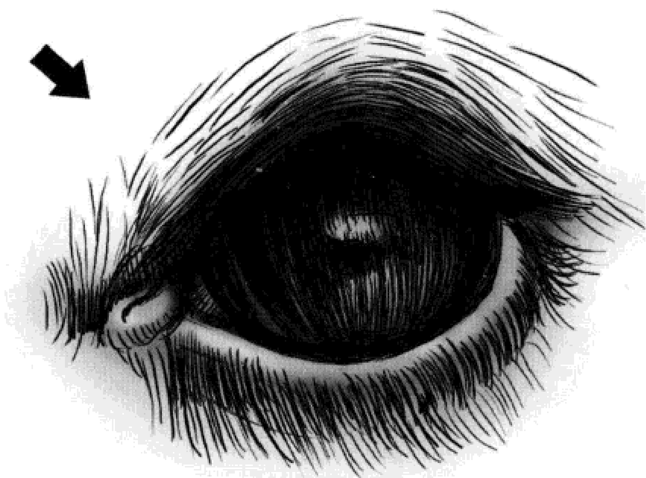




❺

下面对阴影进行加强，突出眼部特征。

在绘画时注意高光及下眼睑的表现。

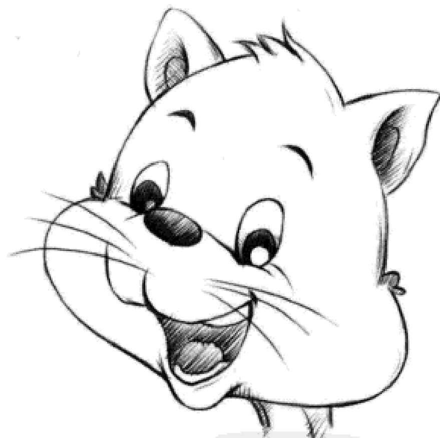


❻

最后对眼睛进行整体调整。

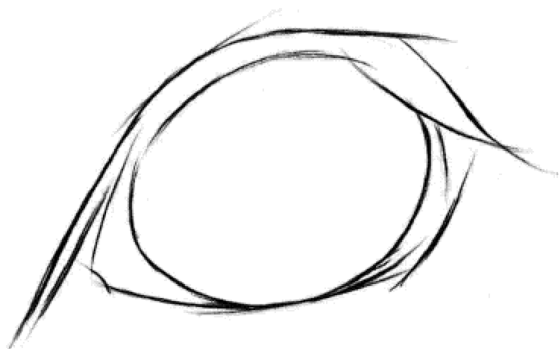
在绘画时可以通过不同的表现手法来突出眼部特征。

猫眼睛的画法



猫常常作为有灵性的动物出现，其表现形式往往是黑暗中有双闪闪发光的眼睛与人对视。

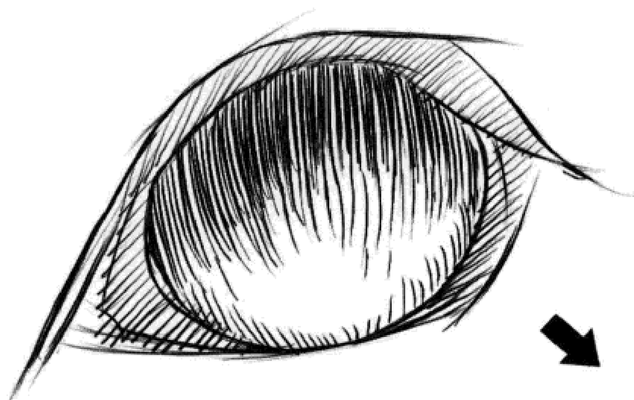
下面我们来绘制猫的眼睛。



❶

首先，我们来简单地勾勒出猫眼部的外轮廓。

在绘画时注意眼角要画得尖一些。

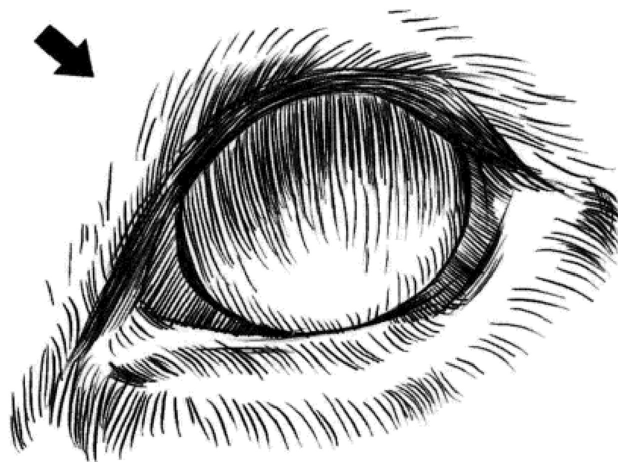


❷

下面在起稿的基础上，为眼部添加阴影效果。

在绘画时注意线条的表现。



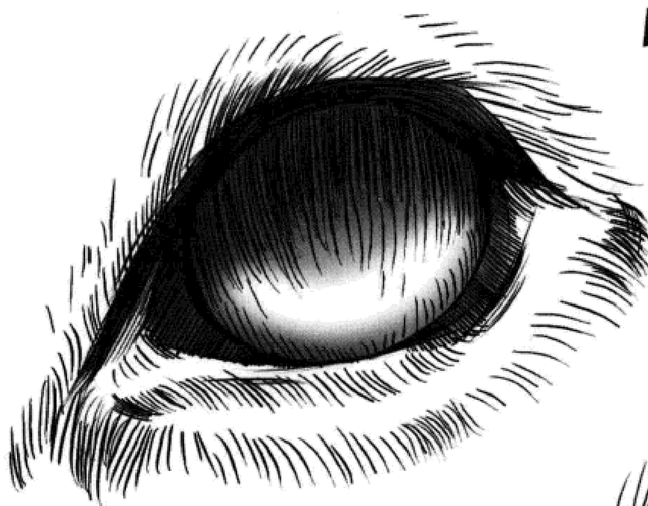


❸

接下来在眼部周围添加毛发效果。

在绘画时注意线条的随意性。





❹

下面加强对眼球的绘制。

在绘画时注意眼球及上、下眼睑的绘制，注意阴影的统一性。







❺

最后对眼部进行整体调整。

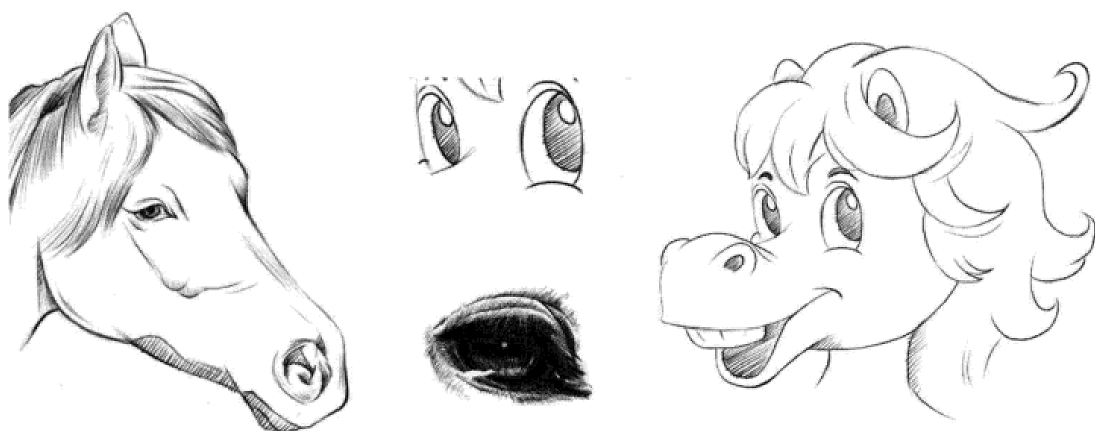
在绘画时注意细节的把握。

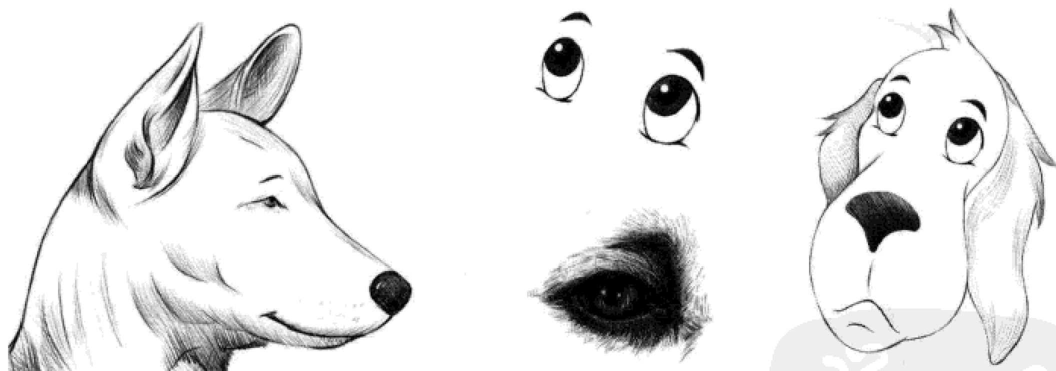
动漫眼睛的绘制

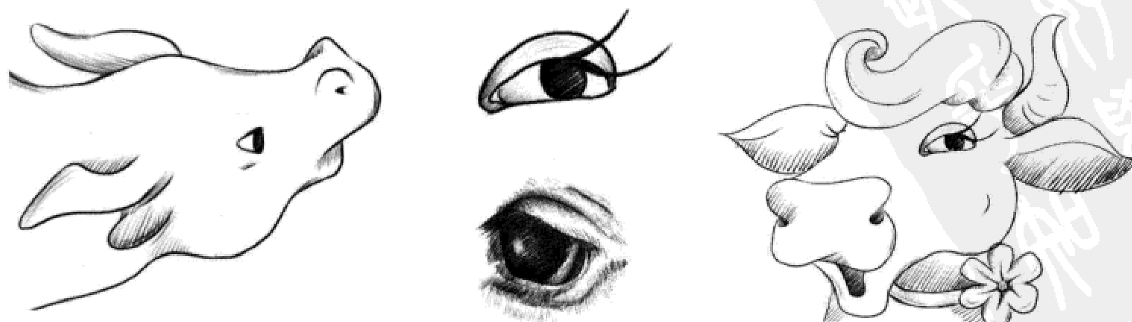
写实到动漫眼睛的变形

写实与动漫动物的眼睛差异较大，画好写实的眼睛是画好动漫眼睛的基础，只有了解了写实眼睛的画法，才能在此基础上很好地表现出动漫眼睛。

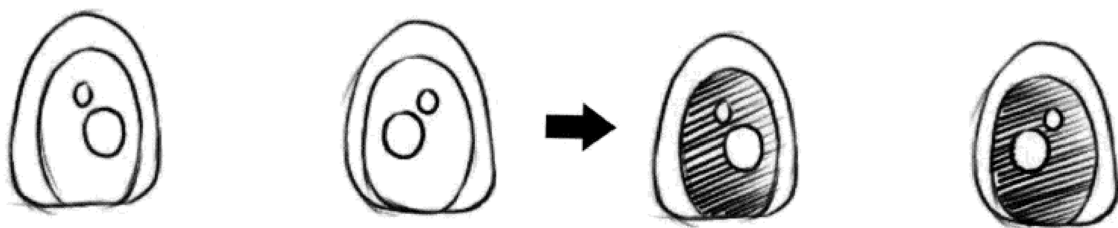
在绘制时注意动漫眼睛的外轮廓多以椭圆形、圆形和三角形来表现，眼神中充满童趣。下面我们通过写实与动漫动物的对比来深入了解眼睛的绘制技法。





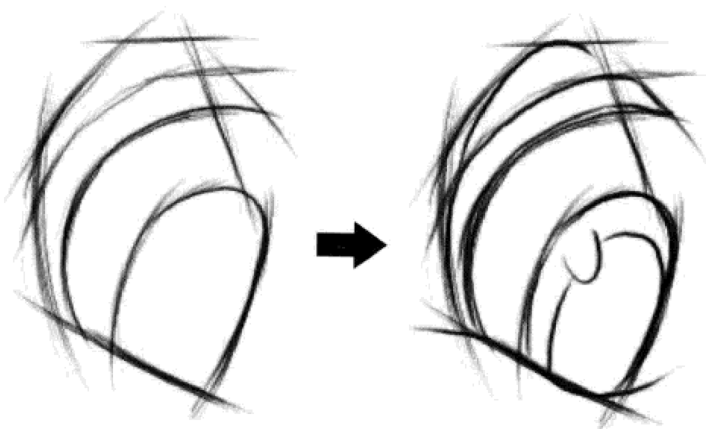


漫画眼睛的画法



漫画中的动物眼睛与人物的眼睛相似，都具有强烈的感染力，无论是喜悦还是悲伤，是困惑还是愤怒，都可以通过对眼睛的刻画来表现不同戏剧性的场面。

动漫动物的眼睛与动漫人物眼睛的绘制方法大致相似，同样需要绘制出上下眼睑、眼球、睫毛等。另外卡通形象眼睛的变化比较丰富，由此也会带来表情的丰富多样。下面我们通过狗眼睛的分步骤绘制来举例说明。



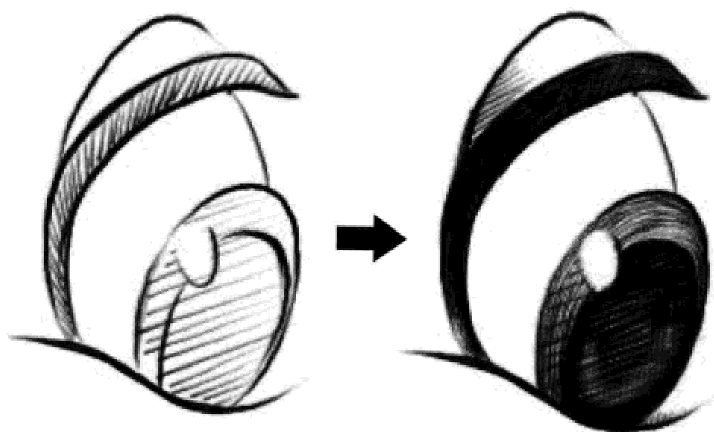
❶

首先在起稿时用简单的线条大致画出眼睛的外轮廓，并将眼睛的内部结构绘制出来。

❷

下面继续对眼睛进行深入绘制，将眼球的细节部分画出来。

在绘画时注意线条要有轻重的变化。



❸

接下来用阴影来突出眼部的立体效果，还可以加强画面的层次感。

❹

最后对阴影进行加强，突出眼部特征。

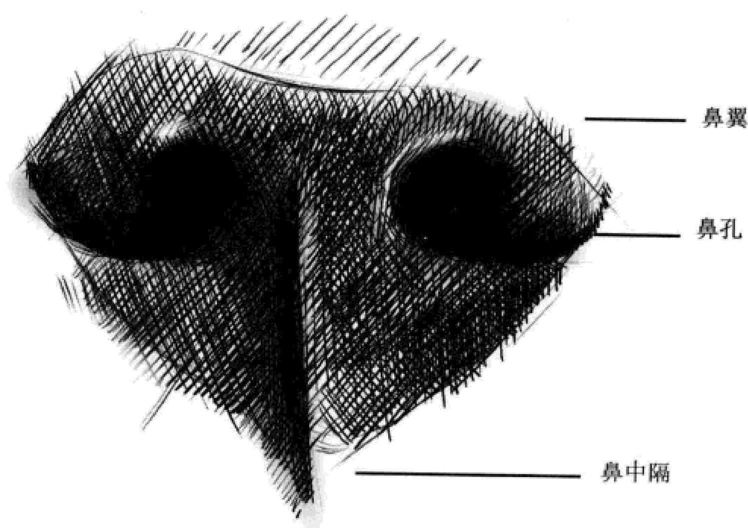
在绘画时注意高光的表现。

漫画眼睛的绘制



写实鼻子素描

写实鼻子的基本画法

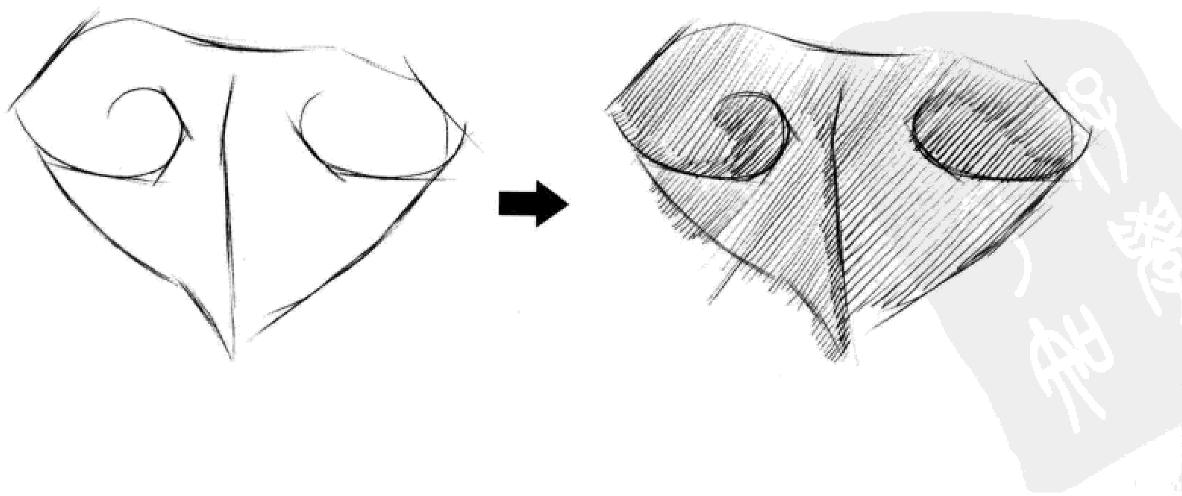


❶

在确定了鼻子的基本形状后，首先我们用简单的线条画出鼻子的外轮廓。在绘画时注意线条要画得轻一些。

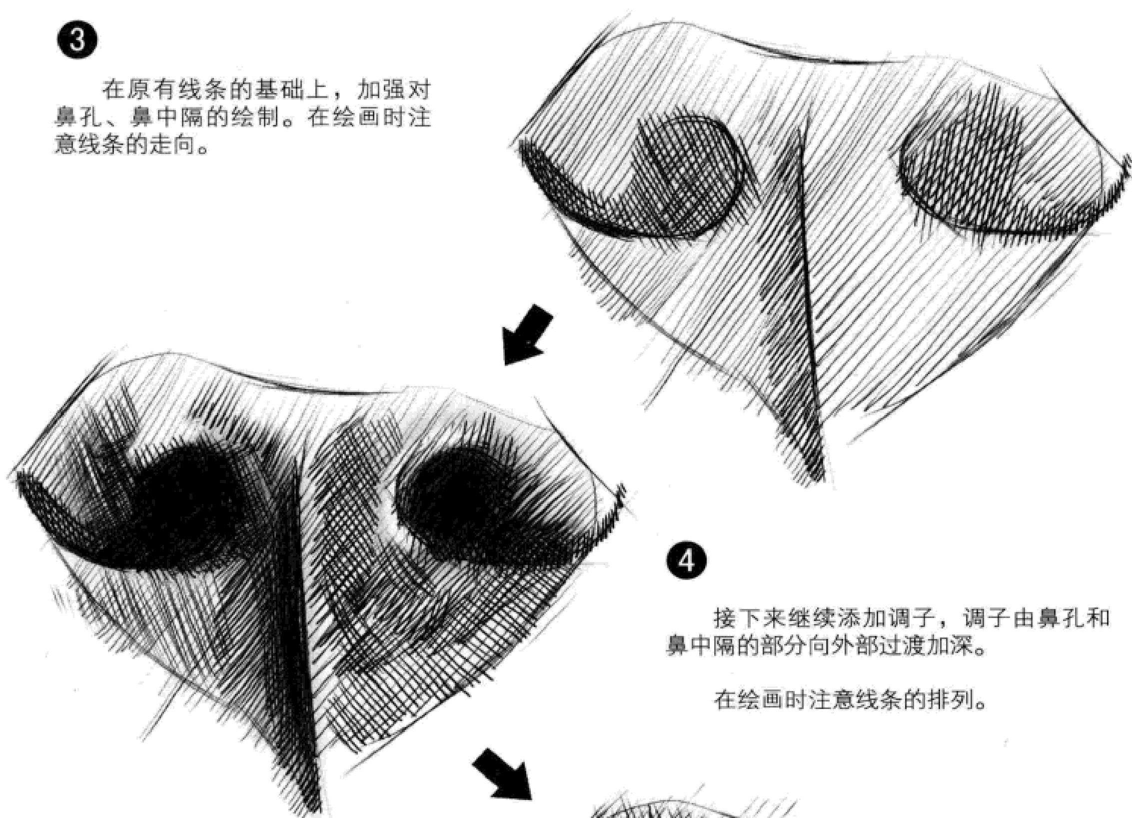
❷

接下来大面积地为鼻子添加阴影效果，在绘画时注意线条的流畅性。



❸

在原有线条的基础上，加强对鼻孔、鼻中隔的绘制。在绘画时注意线条的走向。



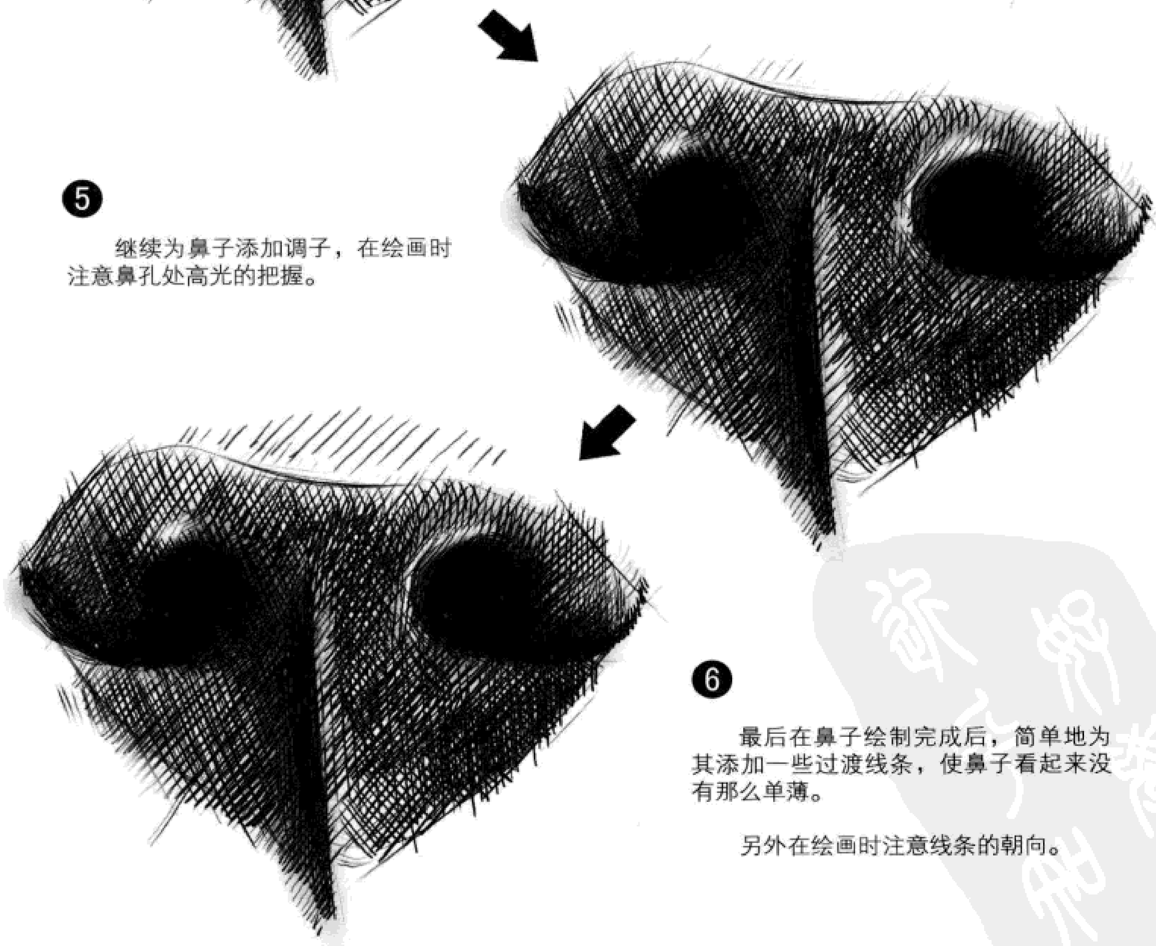
❹

接下来继续添加调子，调子由鼻孔和鼻中隔的部分向外部过渡加深。

在绘画时注意线条的排列。

❺

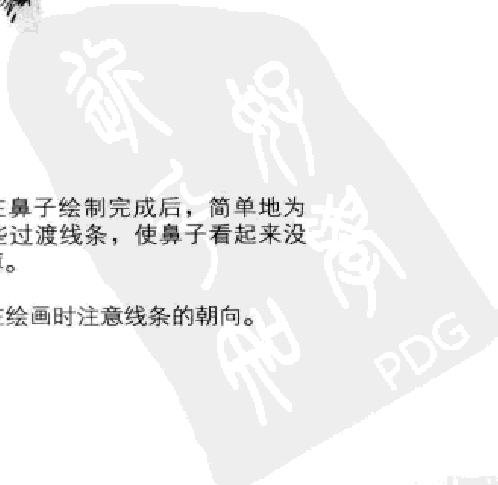
继续为鼻子添加调子，在绘画时注意鼻孔处高光的把握。



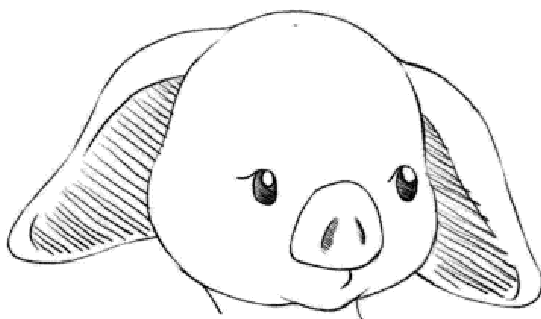
❻

最后在鼻子绘制完成后，简单地为其添加一些过渡线条，使鼻子看起来没有那么单薄。

另外在绘画时注意线条的朝向。



猪鼻子的画法



猪鼻子的特征很明显，鼻孔毫无掩饰地露在外面。

下面我们来绘制猪鼻子。

❶

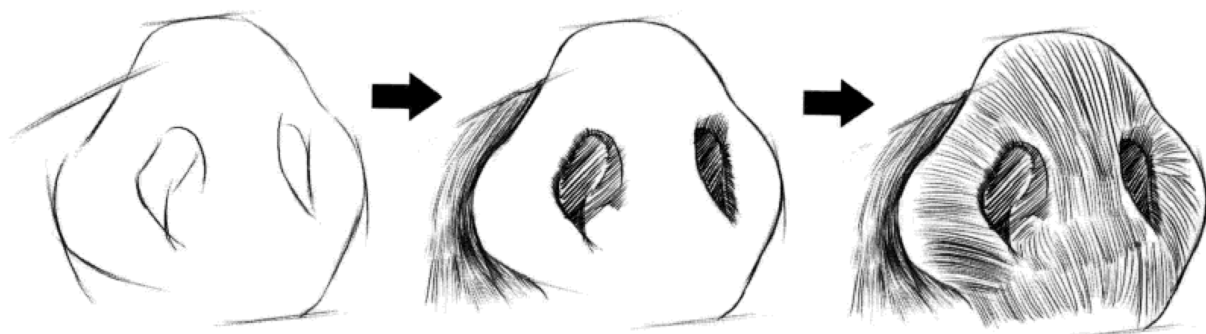
将鼻子的外轮廓大致勾勒出来，并且确定鼻孔的位置。

❷

接下来为鼻子的局部添加阴影效果，使鼻子看起来具有立体效果。

❸

在阴影的基础上加强对鼻子的绘制。在绘画时注意线条的排列方向。

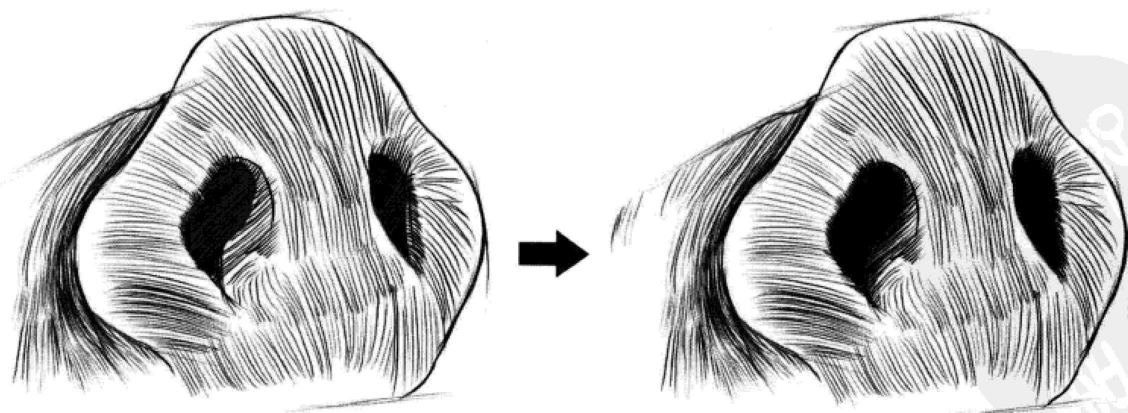


❹

继续为鼻孔添加阴影效果，使层次感更加突出。在绘画时注意线条的轻重把握。

❺

最后对鼻子进行整体调整。在绘画时注意细节的把握。



猫鼻子的画法

在绘制猫鼻子的时候，通常它是与胡须一同出现的。

下面我们来绘制猫鼻子。



❶

将鼻子的外轮廓大致画出来，并在起稿时简单地将鼻子的结构画出来。

❷

绘制好鼻子的外轮廓后，接下来用阴影来强调鼻子的层次感。

在绘画时注意线条的轻重把握。

❸

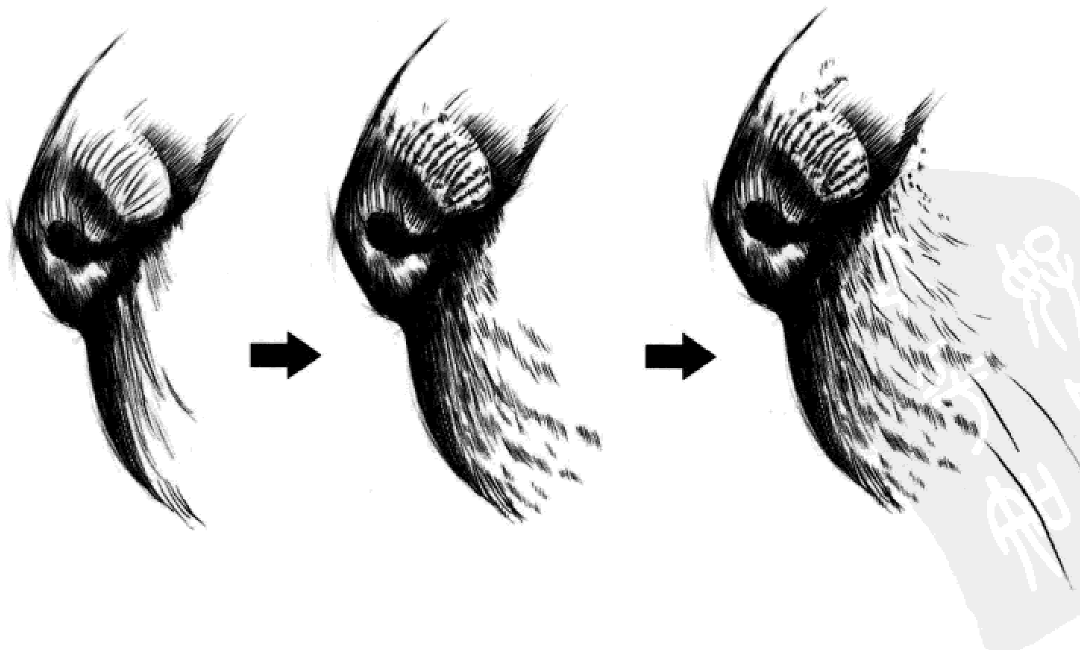
下面继续对鼻子进行深入绘制，将鼻子的细节部分绘制出来。

❹

接下来在鼻子周围添加毛发效果。在绘画时注意添加毛发的位置。

❺

最后对鼻子进行整体调整。另外在绘画时适当地用不同的表现手法来突出鼻子特征。



鹿鼻子的画法



鹿鼻子周围的肉较厚，长有绒毛并且被短的细毛所遮盖。

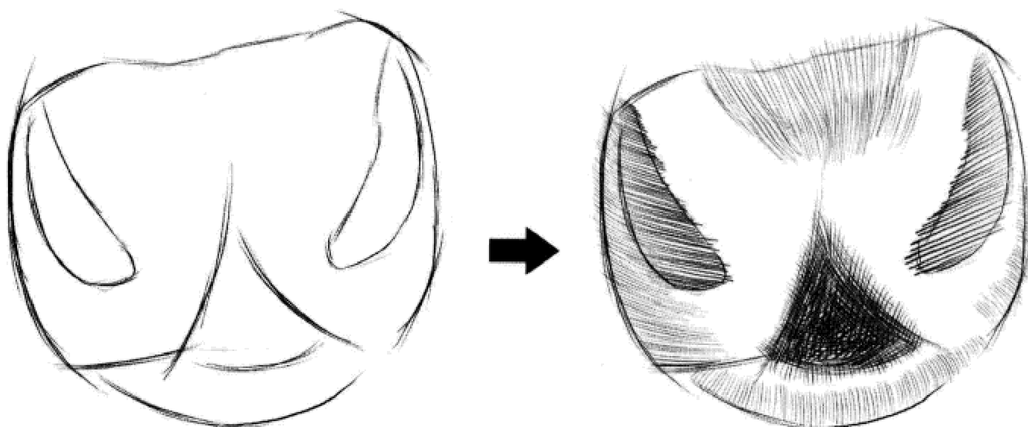
下面我们来绘制鹿鼻子。

❶

首先我们来大致地画出鼻子的外轮廓，在绘画时注意线条的流畅性。

❷

在起稿的基础上，为鼻子的局部添加阴影，以突出鼻子的立体效果。在绘画时注意线条的轻重表现。

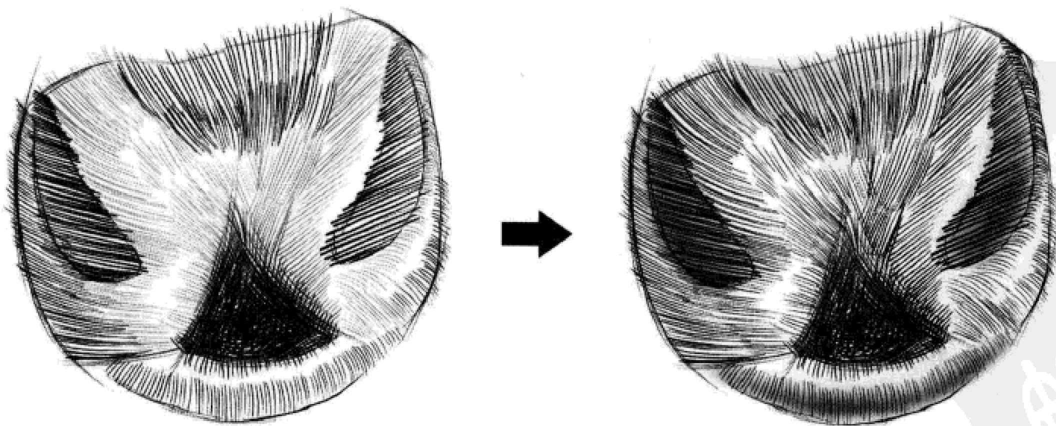


❸

下面在初步调子的基础上，继续为鼻子添加调子。在绘画时注意线条的排列。

❹

接下来对鼻子进行整体绘制，在绘画时注意调子的过渡及线条的流畅性。

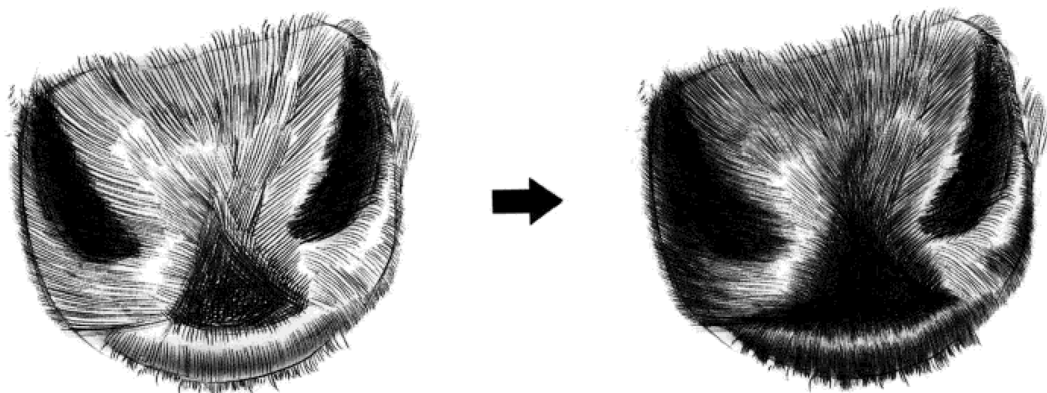


❺

下面对鼻孔进行深入绘制，突出鼻子的立体感。

❻

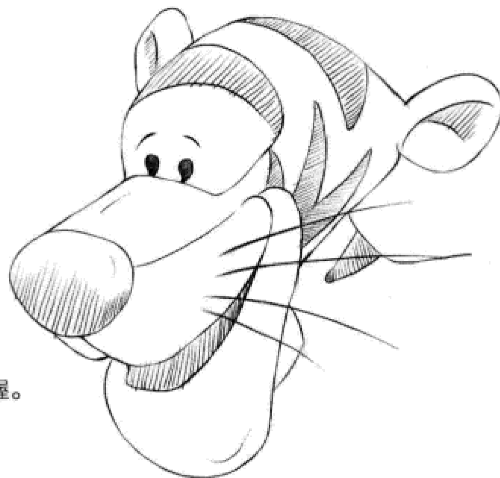
最后对鼻子进行整体调整，在绘画时注意高光的处理。



老虎鼻子的画法

在绘制老虎鼻子的时候，通常它是与上唇一同出现的。

下面我们来绘制老虎鼻子。

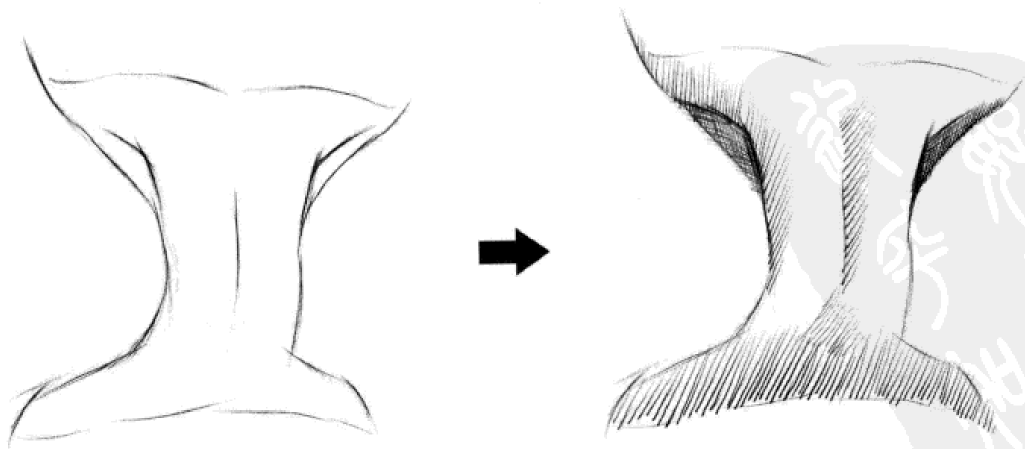


❶

大致地画出鼻子的外轮廓，在绘画时注意线条的轻重把握。

❷

用阴影的方式表现出鼻子的立体效果，在绘画时注意线条的朝向。

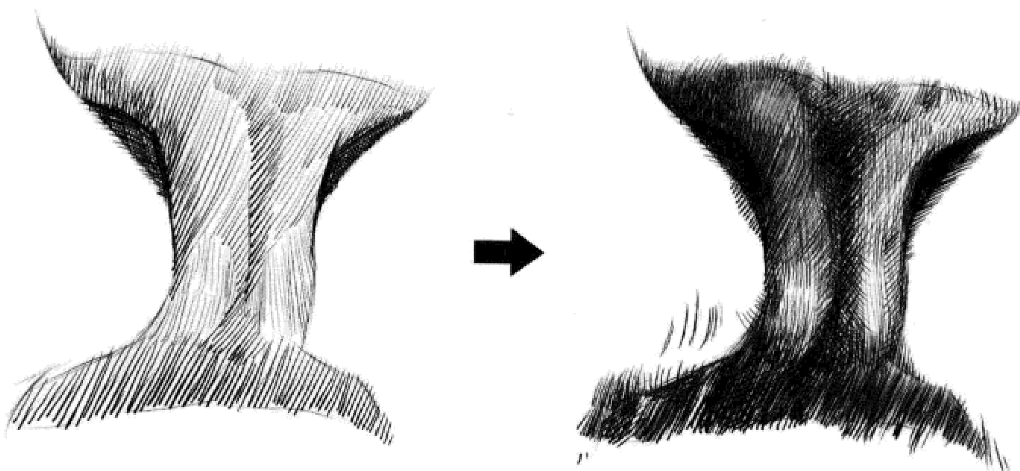


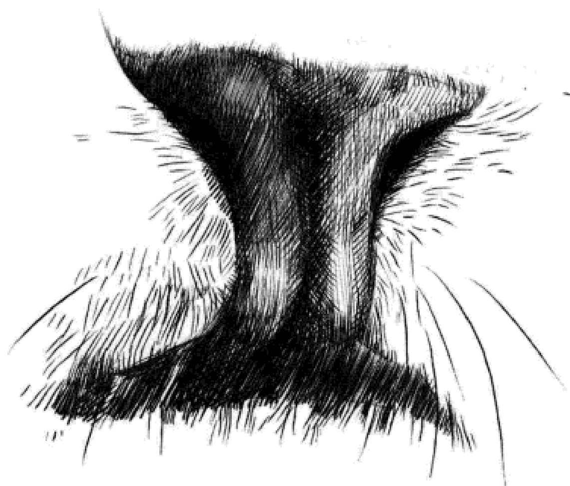
❸

继续对鼻子进行深入绘制。在绘画时注意对鼻孔的加深处理，以及线条的过渡表现。

❹

鼻子的初稿绘制完成后，继续对调子进行加深处理。另外在绘画时注意反光的表现。





❺

鼻子绘制完成后，下面为鼻子添加毛发效果。

在绘画时注意鼻子周围毛发的过渡，以及线条的长短把握。



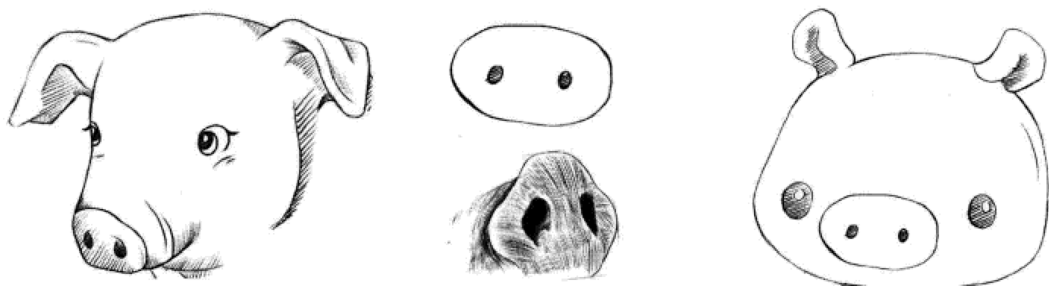
❻

最后对鼻子的整体进行调整。

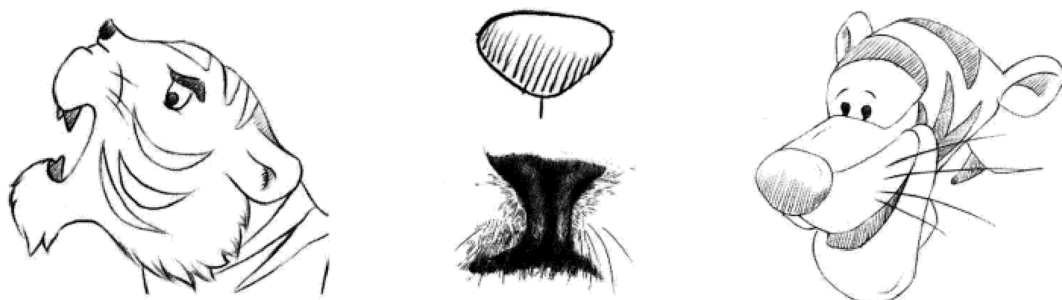
在绘画时注意胡子的表现及线条的排序。

动漫鼻子的绘制

写实到动漫鼻子的变形



写实鼻子的绘画过程较复杂，而动漫鼻子则较简单。绘画时只保留其外轮廓或只用简单的轮廓线来表示。



漫画鼻子的绘制

在绘制动漫动物的鼻子时，要根据动物的不同特点来进行绘制，在绘画时可以采用夸张的表现手法。

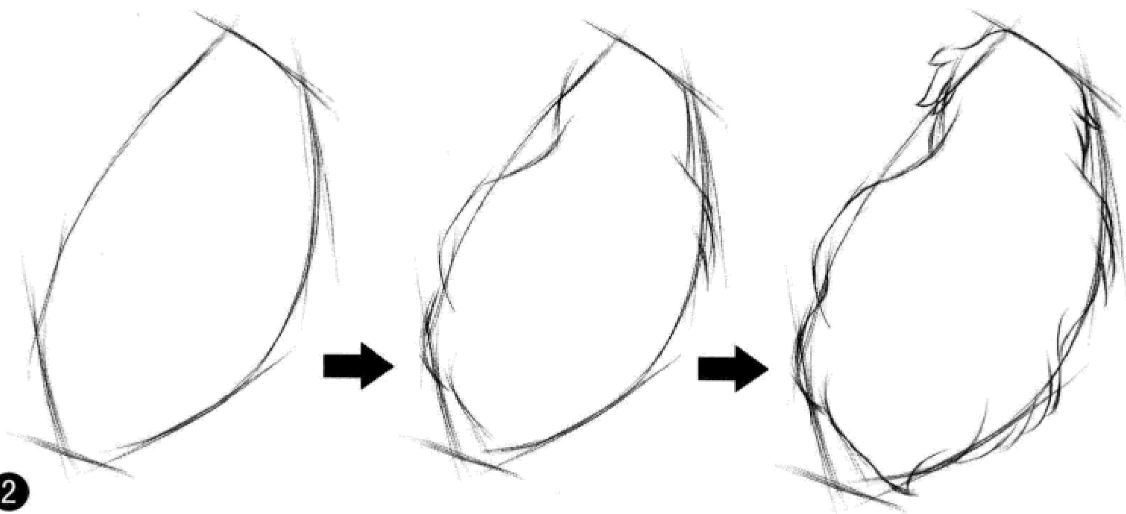


写实耳朵素描

写实耳朵的基本画法

❶

在确定了耳朵的基本形状之后，首先我们用简单的线条来勾画出耳朵的外轮廓，要注意整体形状的把握。



❷

在线稿的基础上，逐步地绘制出耳朵的外形。在绘画时注意线条要具有一定的概括性。

❸

下面继续对耳朵进行绘制，在绘画时注意线条要有轻重、粗细的变化。



❹

接下来在外轮廓的基础上添加细节变化。

在绘画时注意线条的表现。

❺

最后，对耳朵进行深入地绘制（可以适当地添加一些阴影效果），将多余的辅助线删除就可以看到最终的效果图了。



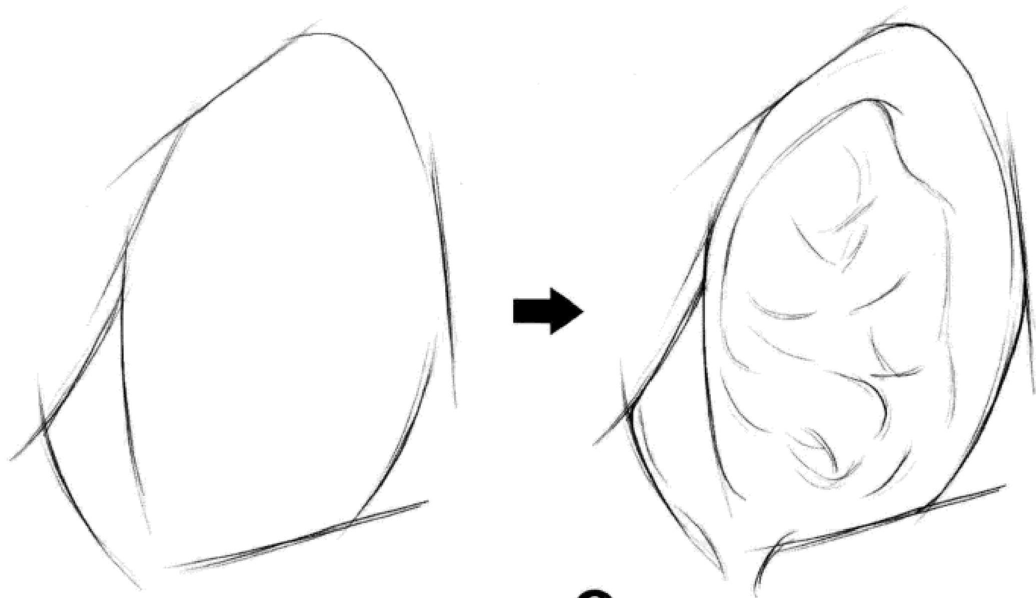
马耳朵的画法

❶

在确定了耳朵的形状之后，大致地勾勒出耳朵的外轮廓。在绘画时注意起稿时的线条不要画得太重。

❷

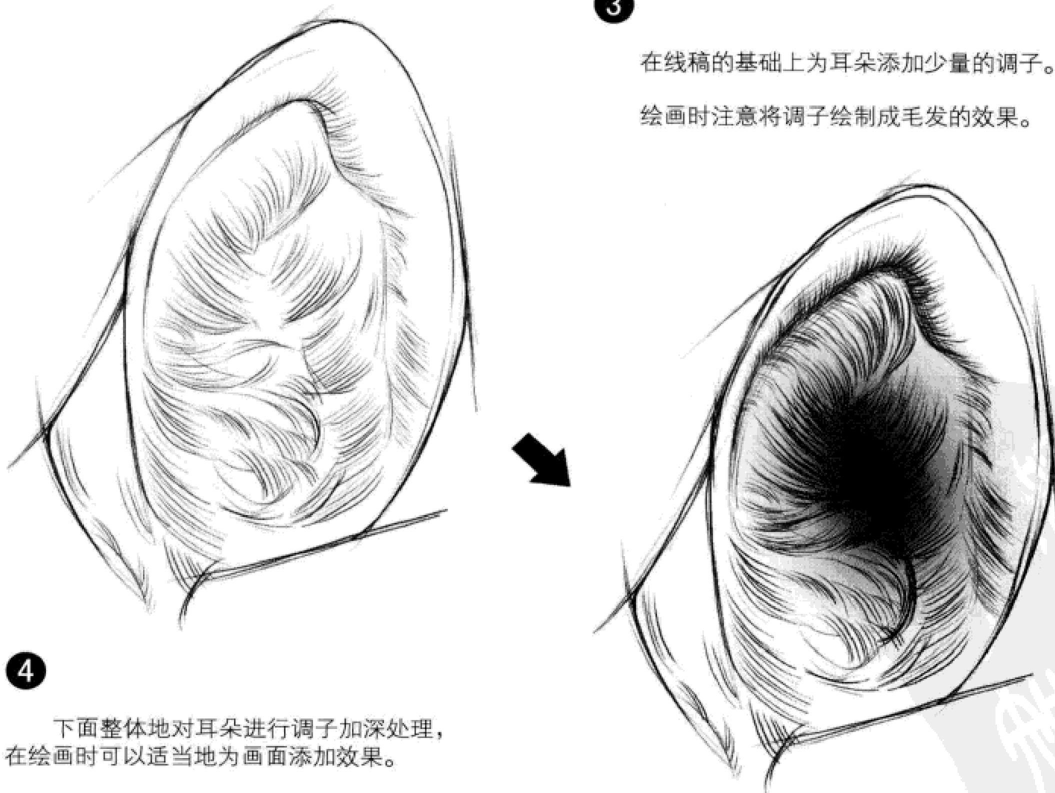
在线稿的基础上，添加耳朵的内部结构。在绘画时注意线条的随意性。



❸

在线稿的基础上为耳朵添加少量的调子。

绘画时注意将调子绘制成毛发的效果。



❹

下面整体地对耳朵进行调子加深处理，在绘画时可以适当地为画面添加效果。



❺

接下来在原有调子的基础上继续添加调子。

在绘画时注意线条的过渡。

❻

最后，对耳朵进行深入地绘制，将多余的辅助线删除并在耳朵周围适当地添加一些绒毛。



狗耳朵的画法

展示在我们面前的狗耳朵是直立向上的，在绘制时抓住主要的轮廓即可。

在绘制时我们可以参考一些动物的耳朵进行绘制，毕竟动漫是在现实基础上的夸张变形。

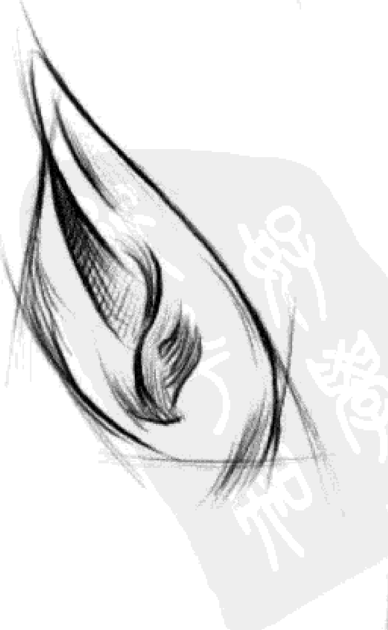






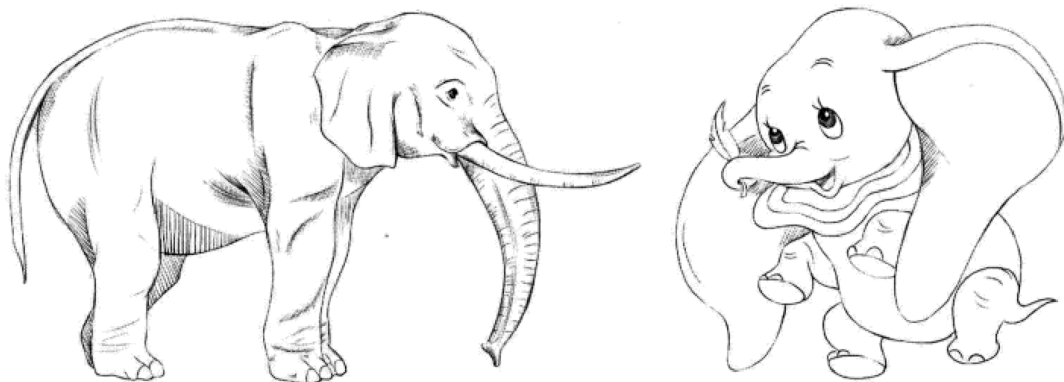






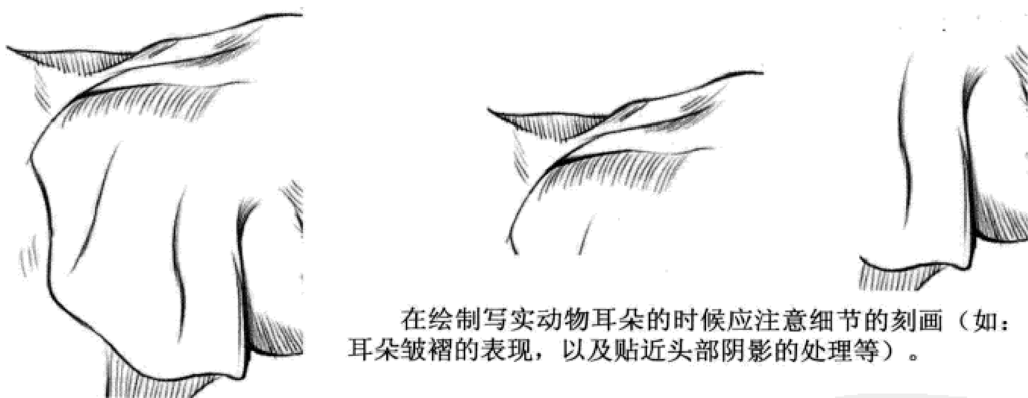
动漫耳朵的绘制

写实到动漫耳朵的变形



写实与动漫动物的耳朵也有差异。在绘制写实的耳朵时比较注重皱纹和毛发的表现；而动漫动物的耳朵却省略了这些细节，只保留其外部形态。

在绘制动漫耳朵时应注意外形的表现及夸张变形尺度的把握。



在绘制写实动物耳朵的时候应注意细节的刻画（如：耳朵皱褶的表现，以及贴近头部阴影的处理等）。

在绘制动漫动物耳朵的时候应注意线条要流畅圆润，另外，注意耳朵的厚重感及外形的把握。







漫画耳朵的绘制



动物的耳朵都具有自身的特点，在绘制时注意两只耳朵之间的距离。



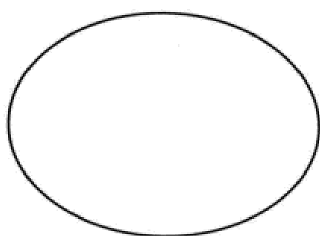


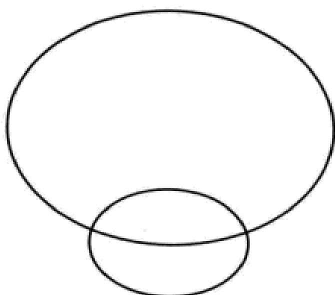
第三章　头部结构与面部表情的绘制

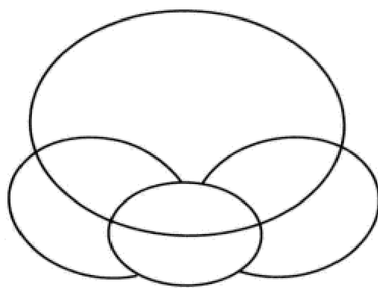
在动漫中动物的面部表情大大增加了故事中的气氛，将动物的五官夸张变形后就会出现不同的表情效果。想要画出理想的表情首先要了解动物头部的结构。

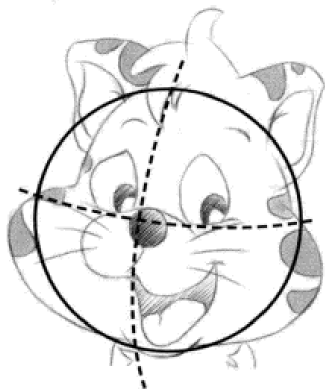
头部结构的绘画要点

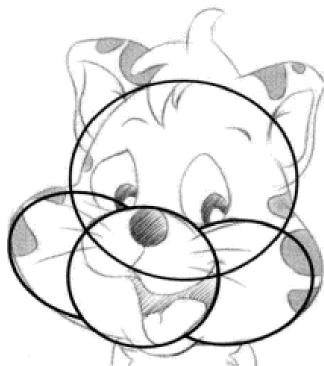
大多数卡通动物的头部都是由头骨、鼻子和脸颊3个基本元素组成的。


头骨


鼻子


脸颊

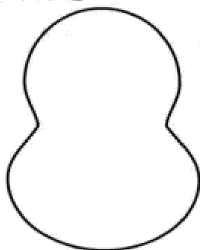


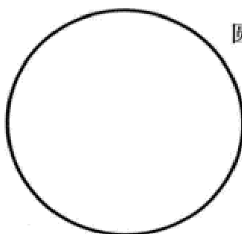




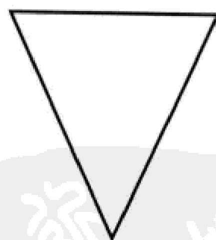
把头部当作一个球体，用弧线来确定出头部扭动的方向。

头部基本形态

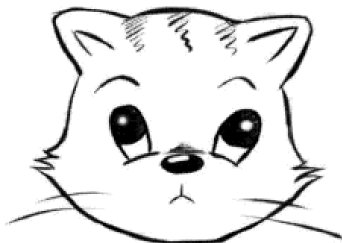

梨形


圆形

大部分动物的头部都可以用圆形来表示。


三角形

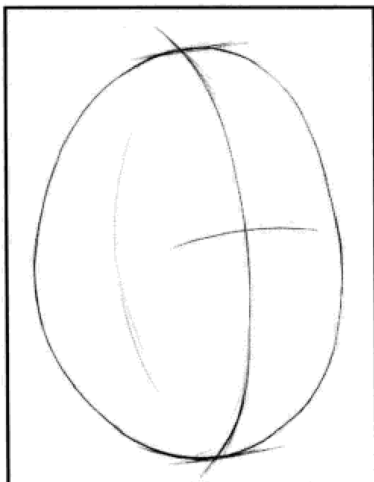






基本的头部形态有梨形、圆形和三角形3种，其他头部形态都是从这3种基本形态变化而来的。

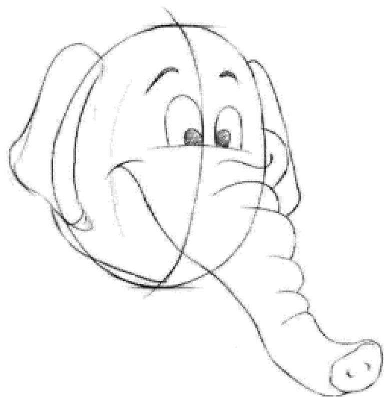
头部结构的画法



动物头部的结构看似复杂，不过在我们归纳之后会变得简单了许多。绘制漫画动物头部的结构时，只要将基本的头部形态绘制正确，再加上动物的五官等元素就可以了。

所有的卡通造型，都能归纳为一个基本形态或模式。这样，即使几个人同画一个角色，也比较容易使形象统一。

在一个基本形态上画上交叉的线条来确定头部的透视方向，动漫中常用这种方法来确定头部的角度。





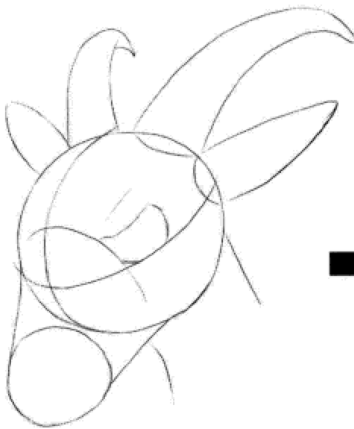


在基本形态的基础上，加上不同的局部变化，就会产生不同的卡通形象。

用两个圆形来概括羊的头骨和嘴部。

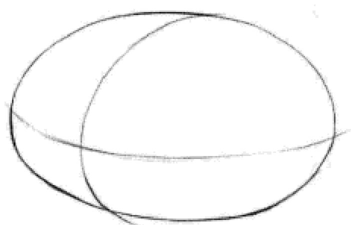


把两个圆形连接起来，并加上犄角和耳朵，这时大致的形态就绘制完成了。最后再加上嘴巴、耳朵等特征。

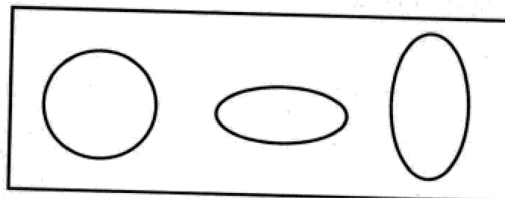






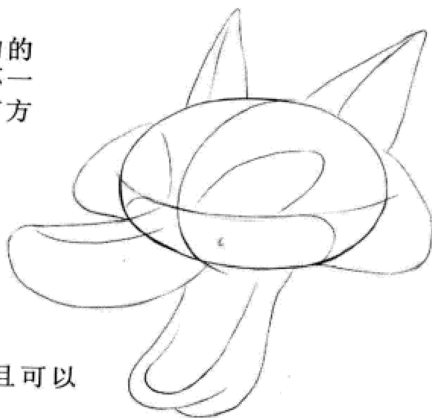


用圆形来表示出狼头骨的形状和方向。



狼的头比较扁，绘画时要根据不同动物的特征来选择圆形的形状。

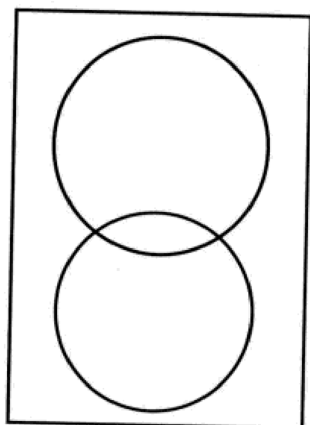
不同动物的头部特征是不一样的，在细节方面要加以区分。







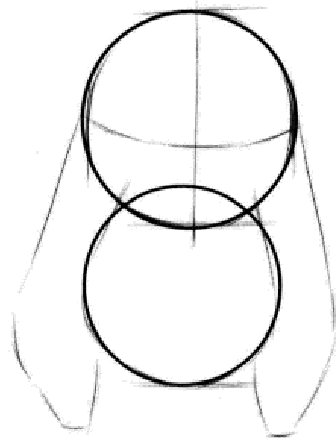
狼的嘴长且可以张得很大。



同样地，用两个圆形来表示头部的形状，不过要区分出哪个在前，哪个在后。



这种正面的动物头部，表现上要比其他姿势有一些难度，头部的透视关系要把握正确。



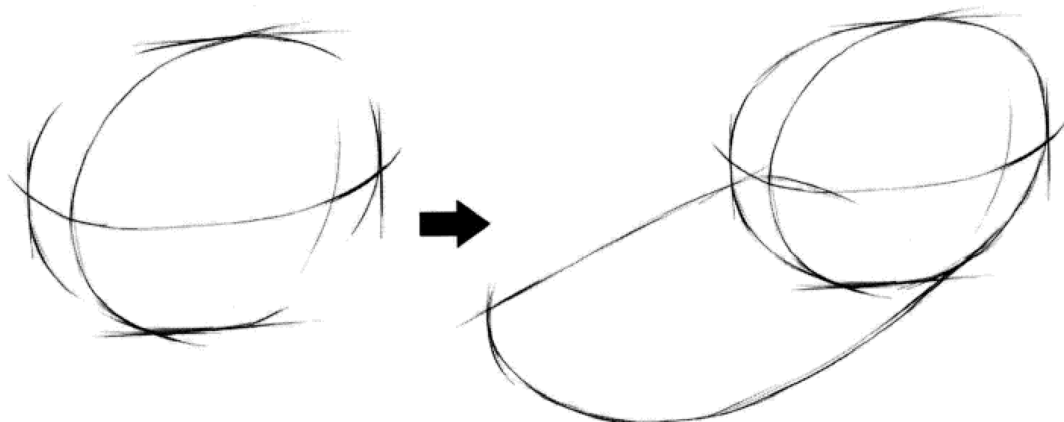
进一步画上动物的五官，注意透视变化，鼻子因为在前面，要画得大一点。



加上耳朵。

❶

动物头部的动漫造型可以归纳为一个基本模式，这样可以较容易地塑造出一个角色，另外动漫中的动物形象能够达到统一。



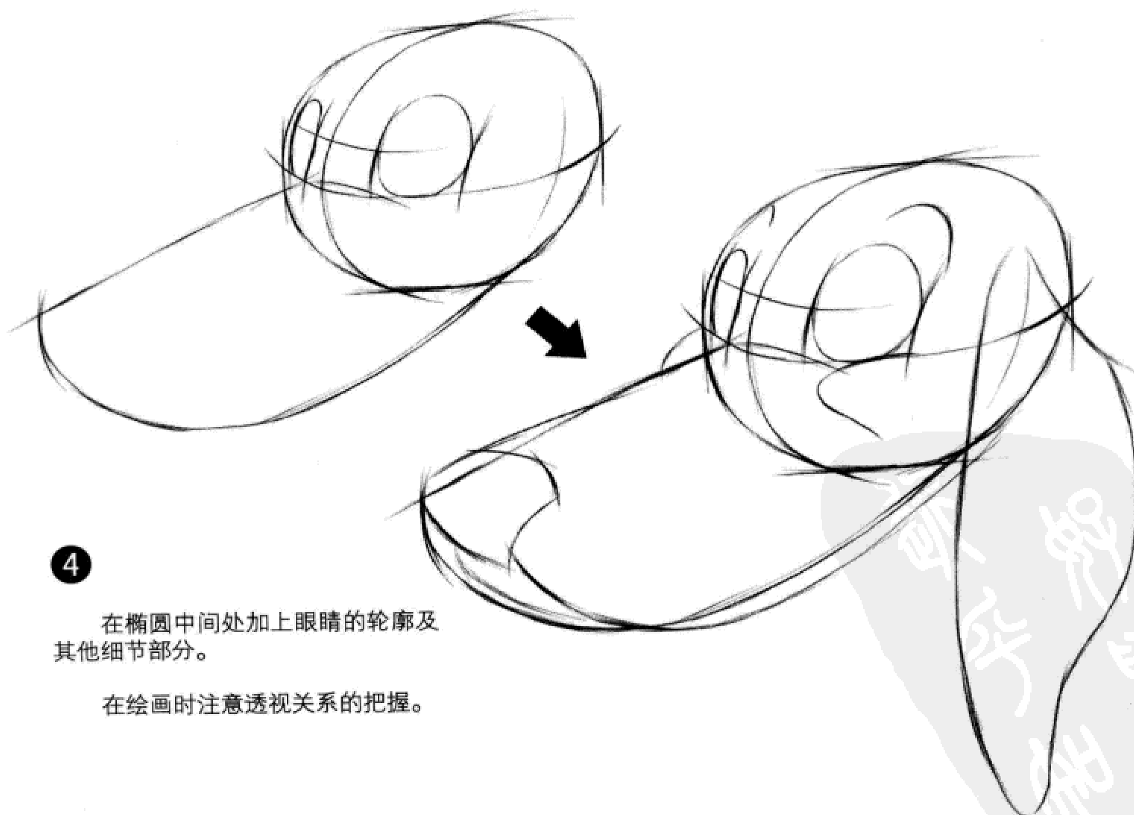
❷

首先在起稿时从一个椭圆开始画起，并且加上透视关系，用面部基准线来确定面部的朝向。

❸

接下来添加鼻子的结构。

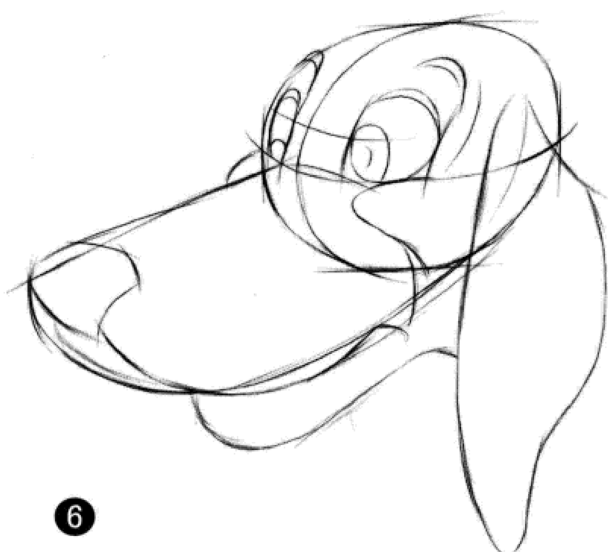
在绘画时注意选择合适的鼻子外形，以及线条的准确位置。



❹

在椭圆中间处加上眼睛的轮廓及其他细节部分。

在绘画时注意透视关系的把握。



❺

接下来进一步完善面部结构，完成后试着将结构线删除，这样方便观看效果。

❻

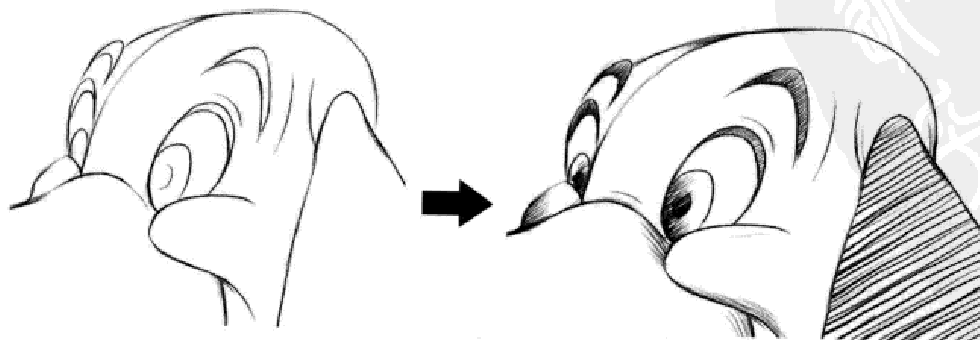
起稿完成后，我们可以根据自己的喜好适当添加阴影效果，使头部看起来更具立体感。

在绘画时注意线条的流畅性。





在绘画时注意将眼睛的内部结构画出来。



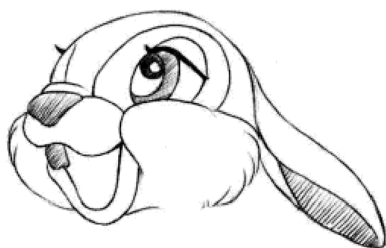
高兴的表情



动物在笑的时候同人物一样，嘴角向上翘或张开，脸上洋溢着快乐的光芒 。

根据动物个性和剧情的不同，高兴时的表情也会有很多种。





此动物是看到某物后表现出的高兴表情。

在绘画时可以搭配上合适的动作，来突出表现高兴时的状态。





此动物是在玩耍时表现出的高兴表情。

在绘画时要注意抓住角色特征。



严肃的表情



此动物是在想问题的状态下表现出的严肃表情。

在绘画时要注意配合严肃的特征，如挽起的双臂。





此动物是在教训其他动物的状态下表现出的严肃表情。

在绘画时要注意五官和肢体的搭配。



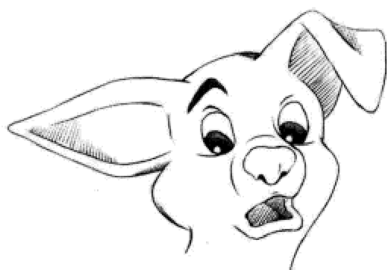


严肃的表情特征是，一本正经，很难亲近的感觉。



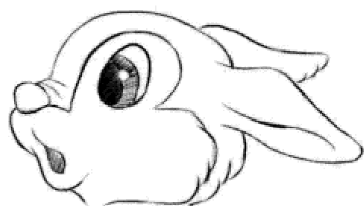


惊吓的表情



惊吓的表情最明显的特征是，双眉高挑，两眼瞪大和嘴巴张开。

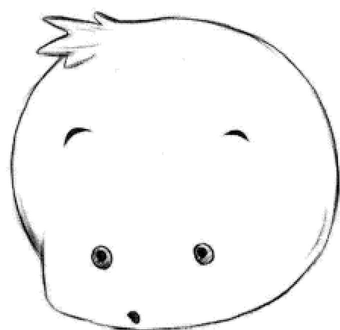


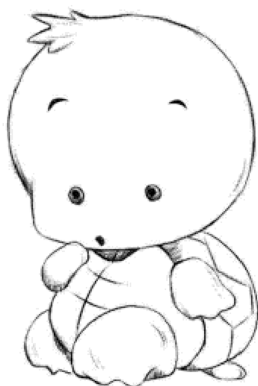


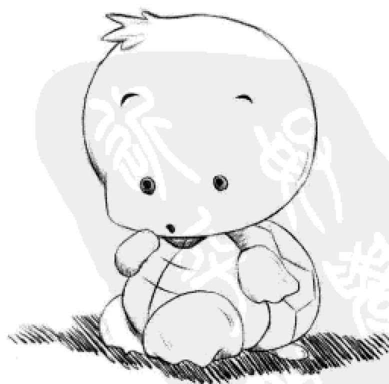
表情是根据剧情的发展而设定的。

此动物是看见无法相信的一幕而表露出的惊吓表情。









此动物的表情是被眼前发生的事情所惊呆的样子。

在绘画时要注意肢体的表现。

悲哀的表情



悲哀时动物会有一张无精打采的脸、无助的眼神和无奈的表情。

在绘画时要注意抓住悲哀的特征。





悲哀的表情最明显的特征是，眉毛、眼角和嘴角都会向下垂。

在绘画时要根据剧情需要来设定苦闷的程度。



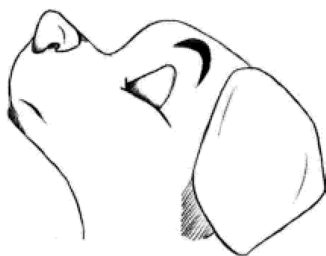


动漫中悲哀的表情有多种表现方式。

在绘画时可以根据角色需要来设定。



得意的表情



得意的表情最明显的特征是，神情悠闲、一副满不在乎的样子。

在绘画时要注意表情与肢体的协调性。

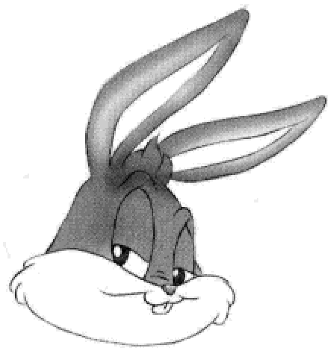




此动物通过歪着的头部和坐立姿态来表现得意的神态。

在绘画时要注意头部歪斜的程度。

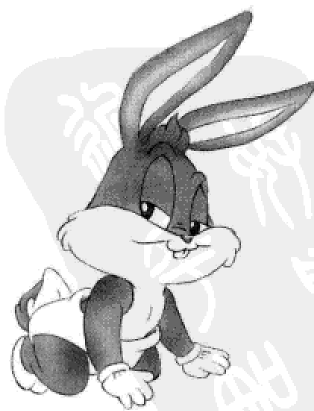




此动物通过眼神来表现得意的神态。

在绘画时要注意眼神的把握。





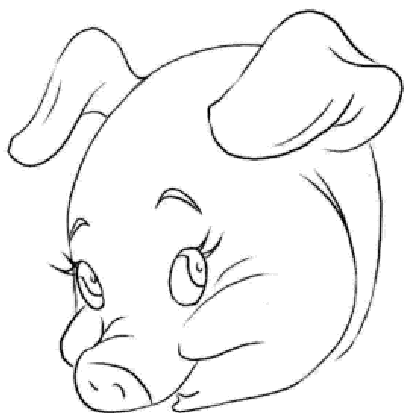
害羞的表情



害羞的表情最明显的特征是，腼腆、动作收敛。

此动物通过眯起的双眼和抬起的爪子，突出了害羞的神情。





此动物通过眼神和含在嘴里的手指，突出了害羞的神态。

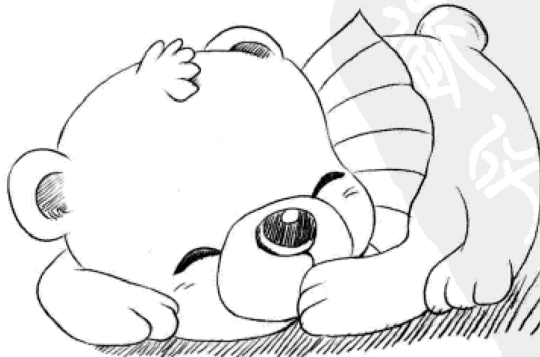
在绘画时要注意细节的表现。



此动物通过肢体的表现来突出害羞的状态。

在绘画时要注意表情与肢体的搭配。





兴奋的表情



在绘制动物兴奋的表情时，根据人物设定的需要，五官表现的随意性很强，在绘画时抓住主要的轮廓即可。





此动物是遇到开心的事情时露出的兴奋表情。

在绘画时要注意表情与肢体的搭配。





此动物是看到自己喜欢的事物而发出的兴奋表情。

在绘画时要注意肢体的配合很重要。



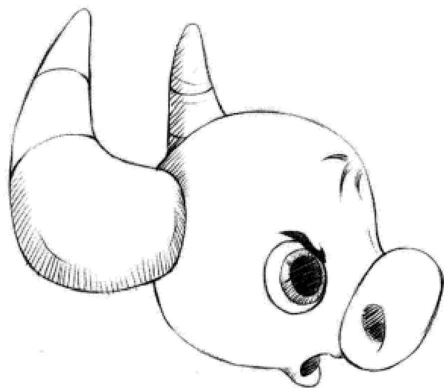
发怒的表情



发怒时最明显的特征是，双眉紧锁，嘴角向下撇或者张开嘴巴呈大吼大叫的状态。

此动物是看见令人生气的事而表现出的发怒表情。





此动物是攻击时而表现出的发怒表情。

在绘画时要注意表情与肢体的搭配。

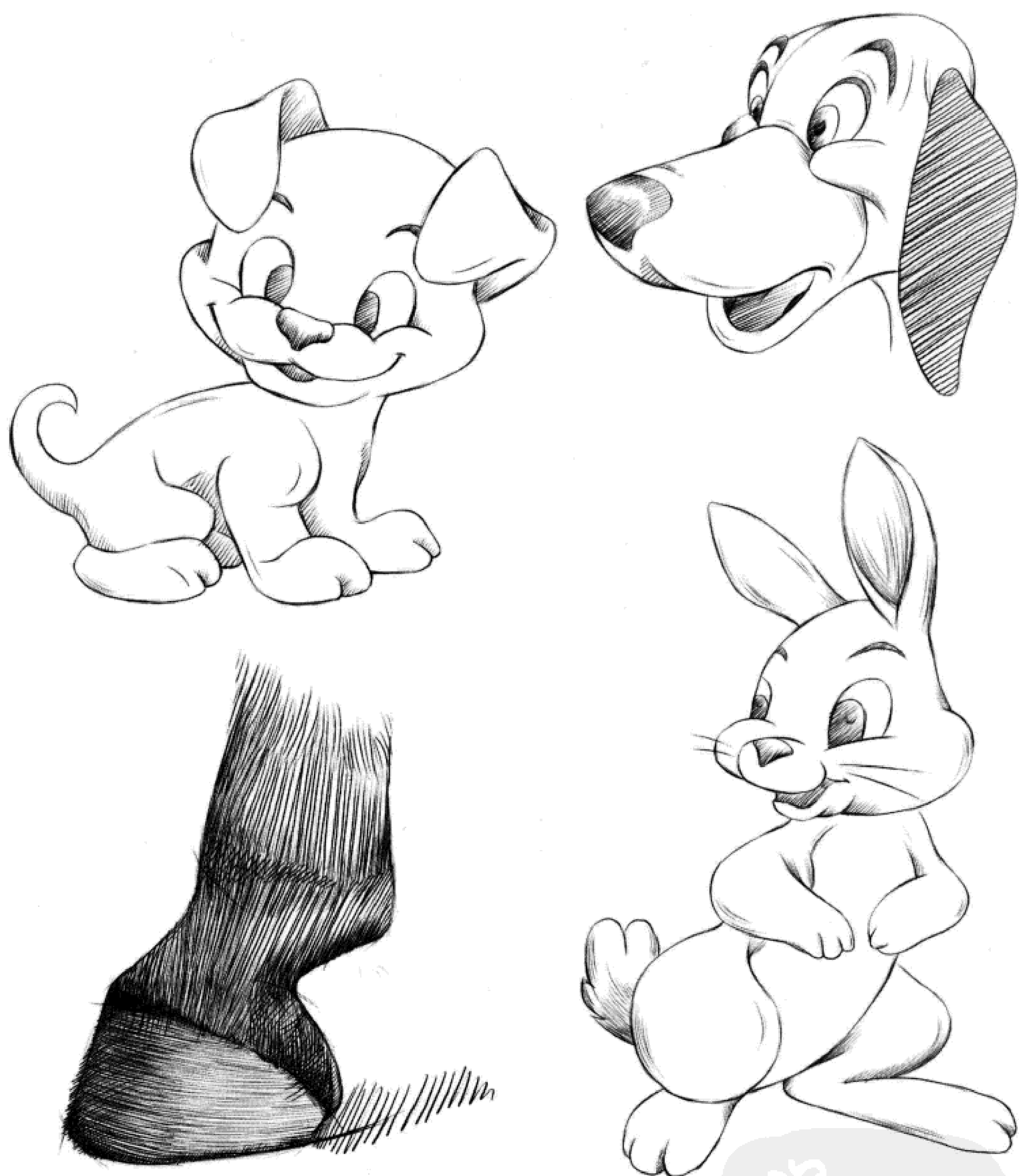




此动物是辱骂训斥时而表现出的发怒表情。

在绘画时要注意发怒程度的把握。





第四章 身体结构的绘制

由于动物的种类繁多，身体结构也各不相同。想要塑造好的动漫动物造型，首先要了解身体各部分的绘制技法。

脚部的画法

爪子的画法

❶

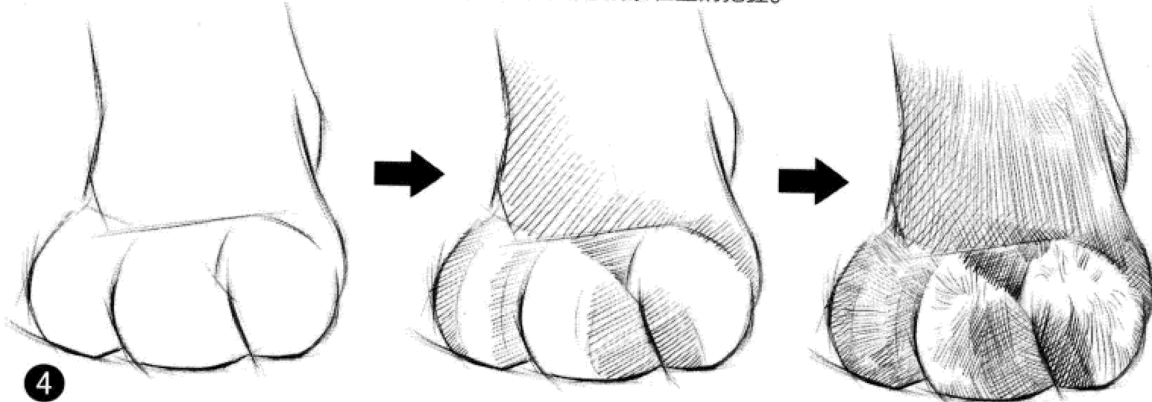
在确定了爪子的基本形状之后，首先大致地画出爪子的外轮廓。在绘画时注意脚趾的区分。

❷

在起稿的基础上，用调子大致区分出明暗面。在绘画时注意线条不要画得太重。

❸

在初步调子的基础上，继续添加调子。绘画时注意线条轻重的把握。

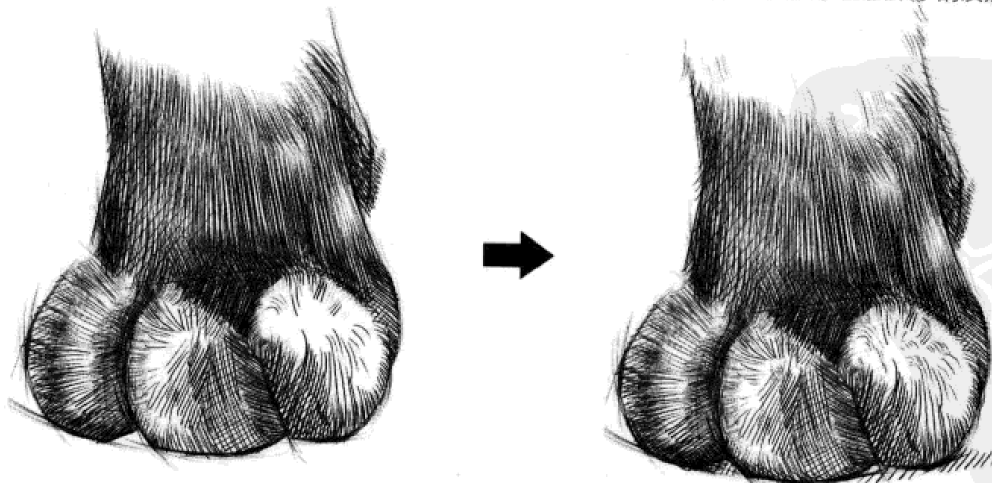


❹

接下来整体地对爪子进行调子加深处理。在绘画时注意线条过渡要均匀。

❺

最后对爪子进行调整，将多余的辅助线删除并在爪子周围适当地添加一些毛发，加强爪子的质感。





❶

在确定了爪子的外形之后，将爪子的外轮廓大致地画出来，另外线条要有一定的概括性。

绘画时注意每个指甲的比例。



❷

绘制好爪子的外轮廓后，接下来在脚趾上添加指甲。

在绘画时注意指甲外形的把握。



❸

爪子的基本形状绘制完成后，接下来为爪子添加毛发效果，使爪子看起来具有立体效果。

在绘画时注意指甲和爪子的不同表现。



❹

最后对爪子进行整体地调整，绘画完成后为其添加阴影效果。

另外在绘画过程中适当地用不同的表现手法来突出爪子的特征。

蹄子的画法

❶

用简练的线条绘制出蹄子的外轮廓，绘画时注意蹄子外形的把握。

❷

接下来为蹄子添加阴影效果，使蹄子看起来具有立体效果。





❸

在阴影的基础上加强对蹄子的绘制。在绘画时注意线条的走向。

❹

最后对蹄子进行整体地调整，绘画完成后为其添加阴影效果，使其具有立体效果。在绘画时注意细节的把握。





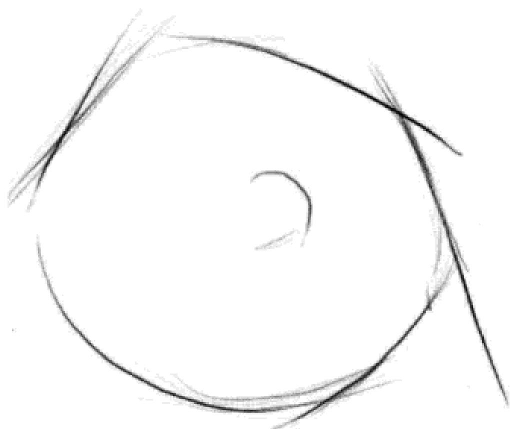
漫画爪子的绘制



动物的脚部有爪子和蹄子之分，在绘制爪子时注意有没有出现趾甲，另外在绘制蹄子时应注意线条要简练和流畅。



尾巴的画法



❶

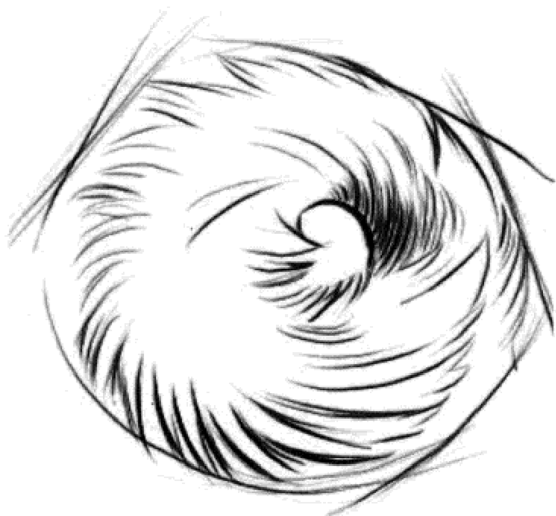
用简单的线条大致地勾画出尾巴的外轮廓。

在绘画时注意外形的把握。



❷

在线稿的基础上继续完善尾巴的绘制，在绘画时注意线条的随意性。



❸

接下来沿着起稿线加强毛发效果。

绘画时注意将调子绘制成毛发的效果。



❹

对尾巴进行深入地绘制，将多余的辅助线删除并在尾巴的边缘处适当地添加一些绒毛，这样能使尾巴看起来更加逼真。

漫画尾巴的绘制



动物根据自身的特点，尾巴的外形也有所改变，在绘画时注意抓住动物的特点。

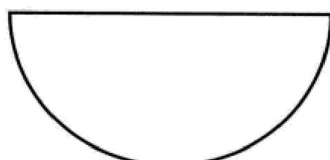


身体结构的形态

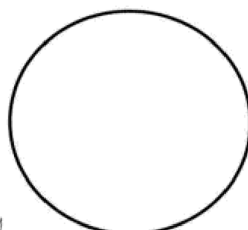
动物的基本身体结构主要有方形、半圆形和圆形3种。

方形

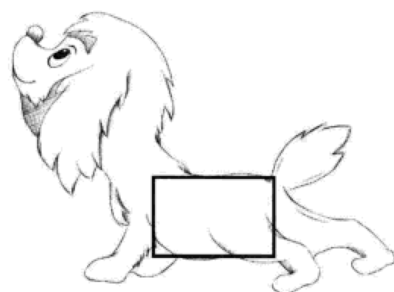




半圆形

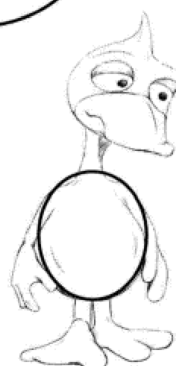


圆形









头部

用脊椎将头部、躯干部位连接起来，再加上四肢，就组成了动物的身体结构。









四肢的位置可以用简单的线条来表现。



脊椎的位置线要画正确。



身体结构的画法

绘制猫的身体结构



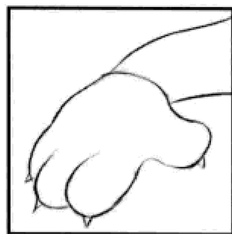
❶

绘制出头部的基本结构、躯干和四肢的位置线，要注意透视的变化。



❷

在椭圆中加上五官结构及肢体的结构。



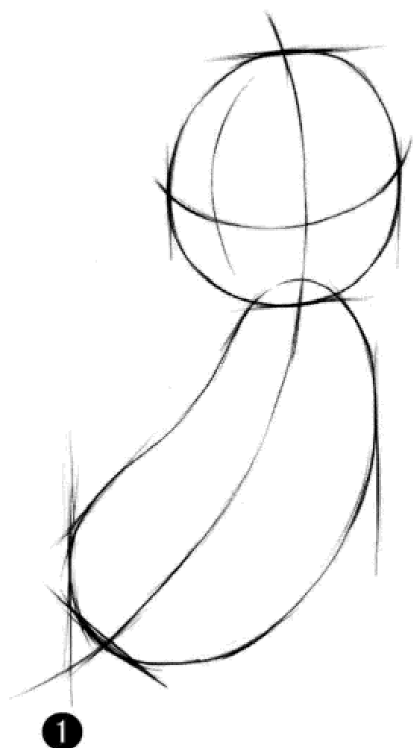
绘制猫的身体，爪子是重点的表现对象哦。



❸

继续为角色添加一些细节（如：五官、四肢和尾巴），完成后将结构线删除观看效果。

绘制兔子的身体结构



❶

画出头部和躯干的大致形态和位置。



❷

在椭圆中加上五官结构及肢体的结构。

兔子的前腿短小，后腿比较长，并紧挨着地面。



❸

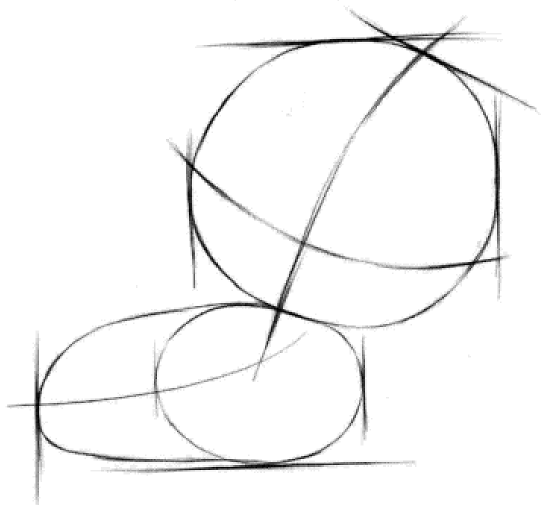
用细致的线条把身体部位连接起来，逐步细化角色的形象。



❹

最后可以根据需要加上部分阴影。

绘制狗的身体结构



❶

同样地通过几个几何形体来起稿（此图为3个椭圆形）。

在绘画时注意透视关系。



❷

下面在椭圆中确定眼睛、鼻子和耳朵的位置，以及四肢与尾巴的具体位置。

绘画时注意五官和肢体的结构。



❸

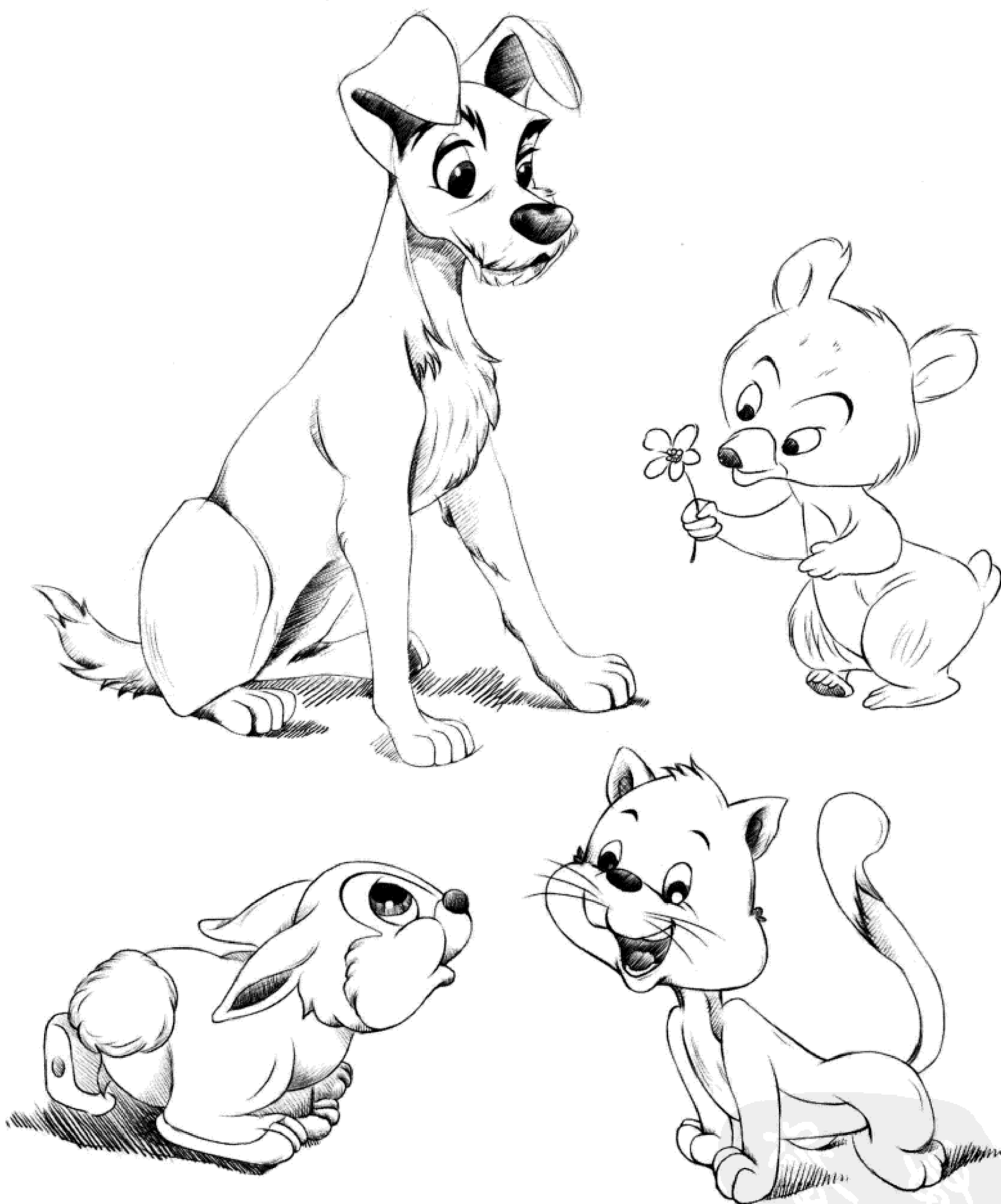
接下来继续完善动物形象，完成后试将结构线删除以观看效果。



❹

初稿绘画完成后，适当地添加阴影效果，增强动物的立体感。

在绘画时注意线条的走向。

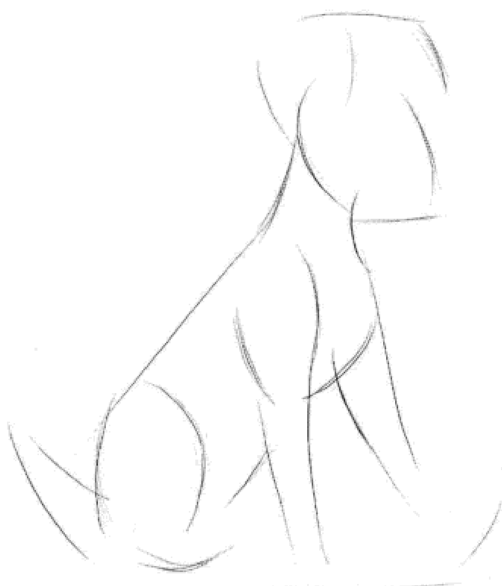


第五章 四足动物的绘制

四足动物分为爪类动物和蹄类动物。爪类动物一般属于肉食类动物，脚上有着尖利的爪子；蹄类动物一般属于食草类动物，脚上长有坚硬的蹄。这些动物会经常出现在动漫世界中。

爪类动物的画法

狗的画法



❶

确定了狗的基本形态后，用简练的线条勾勒出全身的轮廓线。

在绘画时注意头部与身体的比例关系。



❷

在轮廓线的基础上,逐步对其进行细致地刻画。

在绘画时注意头部的朝向，以及四肢的准确位置。

❸

下面对线稿整体进行细致调整并进行头部五官细节的刻画。

在绘制时要注意线条的粗细和轻重的变化。







❹

接下来在线稿的基础上，绘制出阴影效果，以增加动物的层次感和立体感。

在绘画时注意线条的走向。







❺

继续加强对阴影的刻画，重点突出五官的绘制。

在进行深入绘制时应注意，排列的线条要有轻重、粗细的对比。



❻

绘画完成后，将多余的起稿线擦掉并为画面添加投影效果。

这样我们就看到了狗的最终效果。



眼睛是五官刻画的重点。用线条排列组合出眼珠颜色的深浅度，明确眼睑、黑白眼珠、瞳孔和高光的位置。





绘画时，注意投影和爪子衔接处的表现。

各种形态的狗

❶

用简单的线条勾勒出全身的轮廓线，确定动物的基本形态。

在绘画时注意头部、身体和四肢的准确位置。



❷

在轮廓线的基础上对其进行深入绘画。

在绘画时注意头部的朝向，以及四肢的动态，另外注意线条要画得轻一些。





❸

对线稿整体进行细致调整并进行头部五官细节的刻画。

在绘制五官时要注意眼睛的内部结构及嘴巴的张开程度，另外在绘制毛发时要注意线条的粗细和轻重的变化。

4

下面为图片添加阴影效果，增加动物的立体感。

在绘制阴影时注意线条要有一定的概括性，另外要注意线条的走向和轻重的把握。



5

在初步调子的基础上继续进行深入刻画。

在绘制五官时要注意调子上应重一些，并且注意表情和眼神的把握。另外在绘制毛发时注意毛发末端的调子应重一些，这样可以增加毛发的真实度。

6

绘制完成后，将多余的起稿线擦除并为画面添加投影效果。

绘画时注意投影的表现，线条要有轻重、粗细的变化。



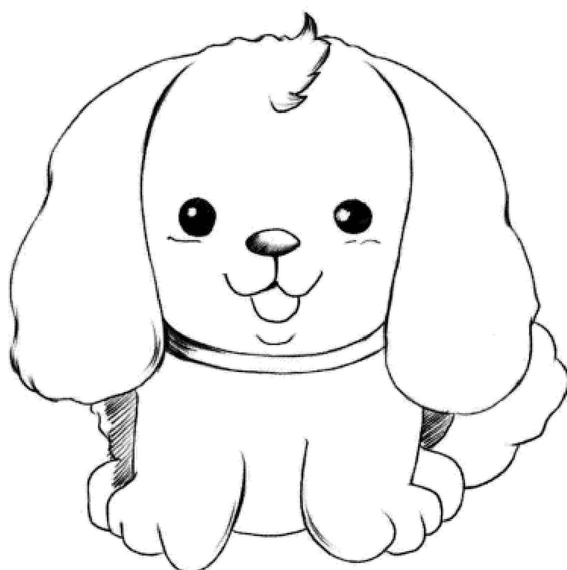
下面我们根据需要来绘制不同状态下狗的形象。



在绘制狗的伸懒腰状态时，注意腰部的弯曲程度，以及四肢的走向。







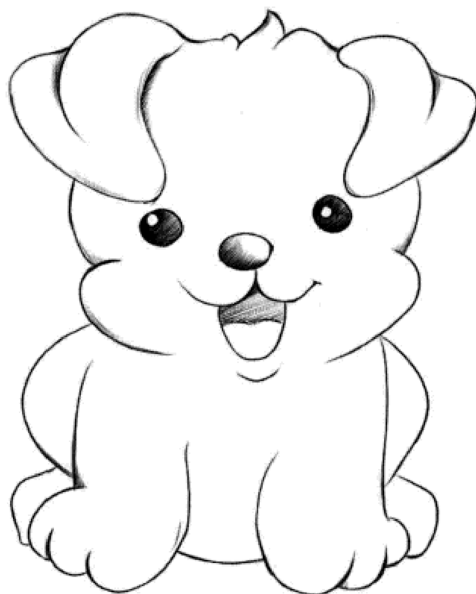


绘制走姿动态的狗实际上是截取了人物行走中的一个瞬间，是动态中一个特定的静止画面。

在绘画时要注意四肢的协调性，以及将重心放在着地的腿上。









在绘制狗的某种状态时，注意表情与整体形态的搭配。



猫的画法







❶

简单地勾勒出猫的大致轮廓，在绘画时注意头部与身体的比例关系。

❷

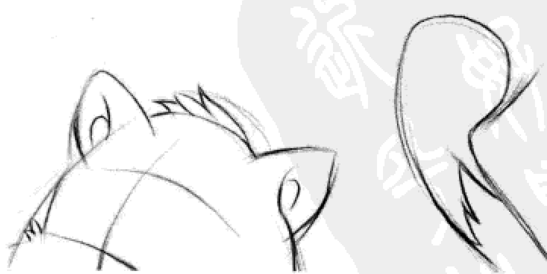
在轮廓线的基础上逐步突出猫的形体，绘画时注意猫背部的弯曲程度。



❸

对线稿整体进行深入绘制，并面出五官轮廓线。

在绘画时要注意头部朝向的把握。

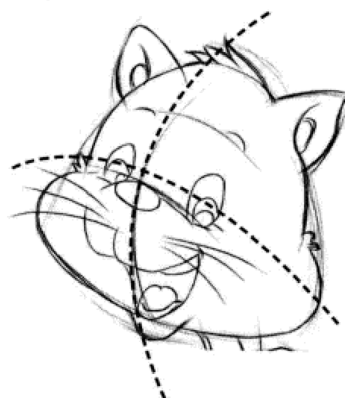




❹

接下来在五官基准线的基础上大致地画出五官。

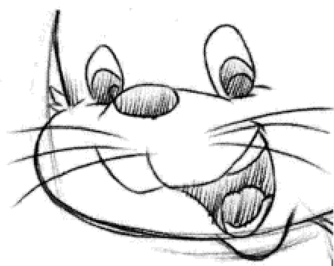
在绘制五官的时候要注意将眼睛和嘴巴的内部轮廓画出来。



❺

下面用大调子画出动物的暗面，突出猫的立体感。

在绘制阴影时应注意，线条要画得轻一些。



注意表情的刻画。





❻

在初步调子的基础上继续深入绘画。

在绘画时突出五官的刻画。



对五官进行深入绘画时注意眼神的把握。





❼

绘画完成后，将多余的起稿线擦除并为画面添加投影效果。

各种形态的猫



❶

首先我们来绘制一只可爱的小猫，在绘画时注意线条的流畅性。

❷

接下来为小猫添加一些装饰性的花纹，在绘画时注意花纹要跟着猫的形体走。

❸

为小猫添加阴影效果，突出小猫的立体感。

❹

最后对小猫整体进行调整，并为其添加投影，使整个画面看起来更具空间感。











下面我们根据需要来绘制不同状态下的猫的形象。







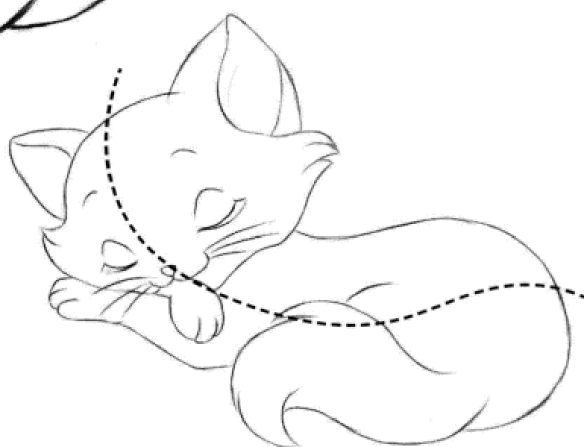


在绘制猫的某种状态时，注意头部与身体的协调性。



下面我们来绘制猫睡觉时的状态。

在绘制时注意头部与躯干所形成的关系。



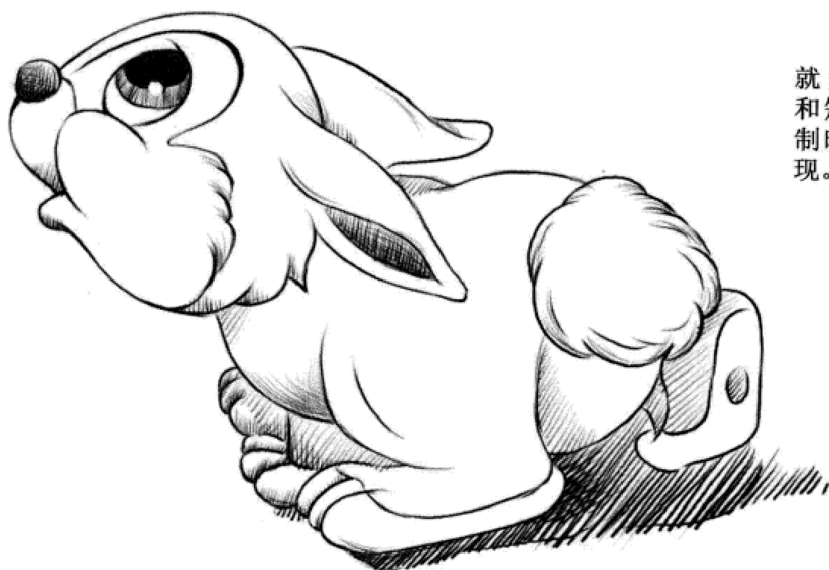
在绘制小猫玩耍状态时，注意头部与身体的透视关系。







兔的画法



兔子最显著的特征就是长耳朵、三瓣嘴和短而翘的尾巴，在绘制时注意这些特征的表现。



❶

用简单的线条来确定兔子的头部和躯干的位置。

在绘画时注意用线要轻一些。



❷

下面绘制出兔子的嘴巴、耳朵、尾巴和四肢的位置。

在绘制时注意嘴巴、耳朵、尾巴和四肢位置的确定。

❸

继续深入绘画，在大的形体及位置确立之后再绘制一些细节（如：眼睛、鼻子等）。

在绘制时要注意外形的把握。



在绘制兔子头部时，注意表情的刻画。

❹

继续对兔子进行细致地刻画，在绘制五官时，要将眼睛的结构画出来，其次注意耳朵下垂程度的把握。在绘制身体时，要将脚部的细节部分绘制清楚，另外注意尾巴线条的随意性。

在进行深入绘画时应注意，线条要有轻重、粗细的对比。



在绘制脚部时注意细节的刻画。

❺

接下来给兔子的五官和四肢添加调子，增加画面的立体效果。

绘画时注意调子的线条不要太重，排列得可以松散些。



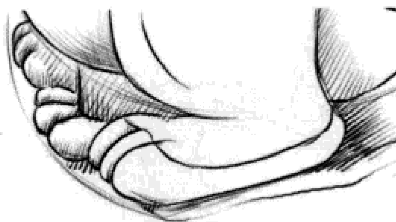


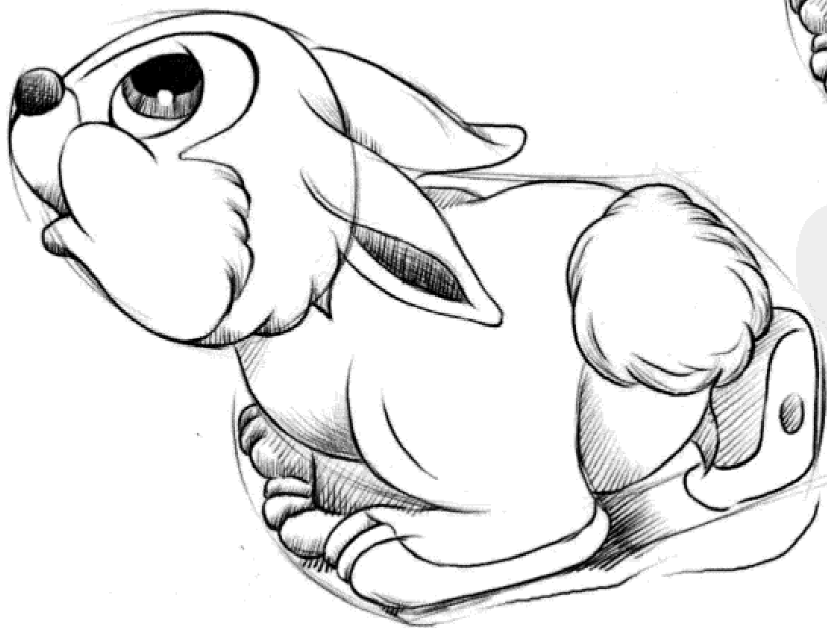
兔子的眼睛是向上看的，绘画时注意眼神的把握。

❻

在原有调子的基础上继续对兔子进行深入刻画，使画面的层次感更加突出。

绘画时注意眼睛内部结构的表现。





在绘制投影时注意兔子爪子与投影衔接处的表现。

各种形态的兔子



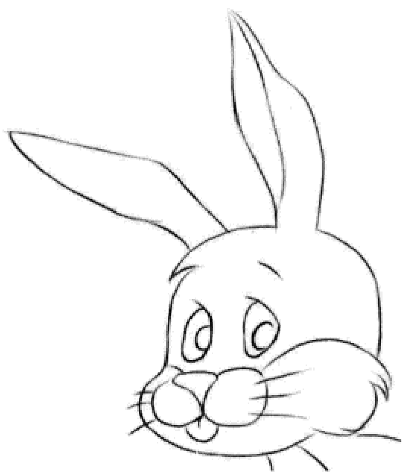
下面我们根据需要来绘制不同状态下兔子的形象。





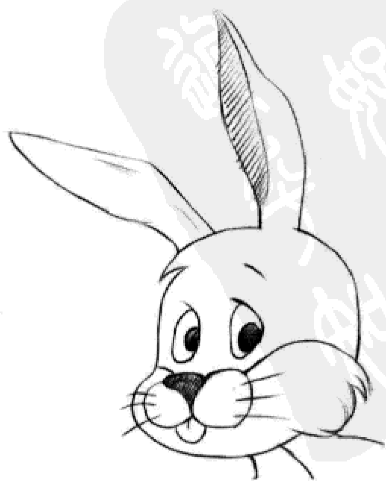
确定兔子的基本形态后，我们来绘制兔子处于恐惧状态下的形象。

在绘画时注意兔子眼神、肢体的表现。



眼睛和耳朵是刻画兔子的重点。







下面我们绘制一只坐着玩耍的兔子形象，坐在地上，头部向后仰，身体前倾，上肢自然抬起。

在绘制时要注意头部与身体的协调性，并且掌握好动作的平衡感，确定腿部的位置。



在初稿的基础上添加一些细节处理，绘画重点在五官上。

绘制眼睛的线条要画得粗重一些，其次注意别忘记擦涂出高光的位置，这样可以让眼睛显得炯炯有神。鼻子的线条要干净利落，在嘴部适当添加些调子，使其看起来更具空间感。

在绘制头部时注意细节的把握，线条的轻重也很重要。







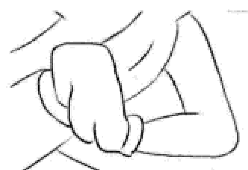
下面我们来绘制一个预备奔跑的兔子形象，兔子的肢体动作比较丰富，一只手在胸前，另一只手背在斜后面，双腿微微弯曲，呈预备状态。

在绘制时要注意头部与身体的协调性，并且把握好四肢的弯曲程度。





绘制手部时可以将手部夸张得大一些，增强动漫的趣味性。



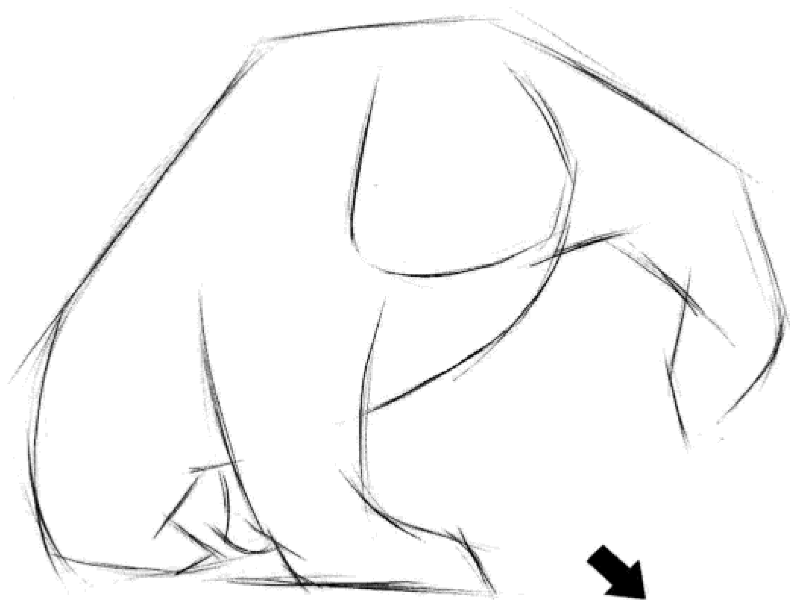
在初稿的基础上添加阴影效果，使画面看起来更加真实。

在绘制眼睛时线条要实一些，其次耳朵、脖子和尾巴的调子可以选择排列线条的绘画方式，这样使其看起来更具层次感。





熊的画法



❶

用简练的线条画出熊的基本形状及基本动态。

在绘制时注意线条要有一定的概括性。

❷

在轮廓线的基础上,逐步刻画出熊的头部及四肢。

在绘画时注意头部与身体的比例。





在绘画时要沿着轮廓线的边缘进行绘制，这样不容易跑形。





❸

继续深入绘画，在大的形体及位置确立之后添加一些细节（如：五官、耳朵及四肢的绘制）。

在绘制时要注意熊表情的细致刻画。

❹

接下来给熊的头部和身体添加调子，使画面看起来更加完善。

绘画时注意调子的线条不要太重，排列可以松散些，有一个整体的概括就好。





绘画时注意耳朵、眼睛、鼻子和嘴巴的表现。









5

在原有调子的基础上继续加强对熊的深入刻画。

绘画时注意重点突出五官的刻画，另外线条要绘制得重一些。



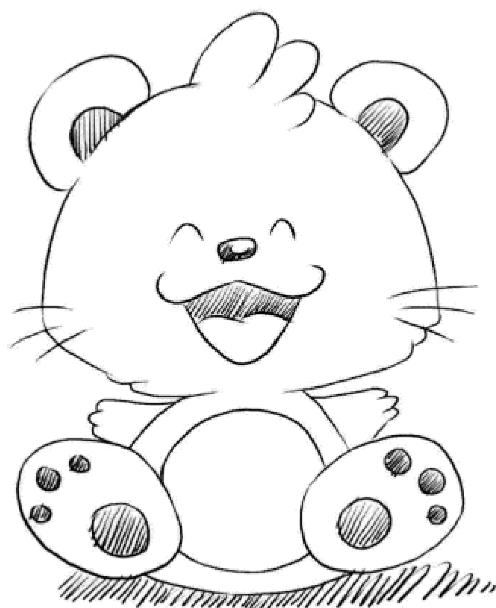
6

绘画完成后，将多余的起稿线擦除并为画面添加投影效果，使动物的角色形象更加突出。



脚部和投影衔接处的表现。

各种形态的熊

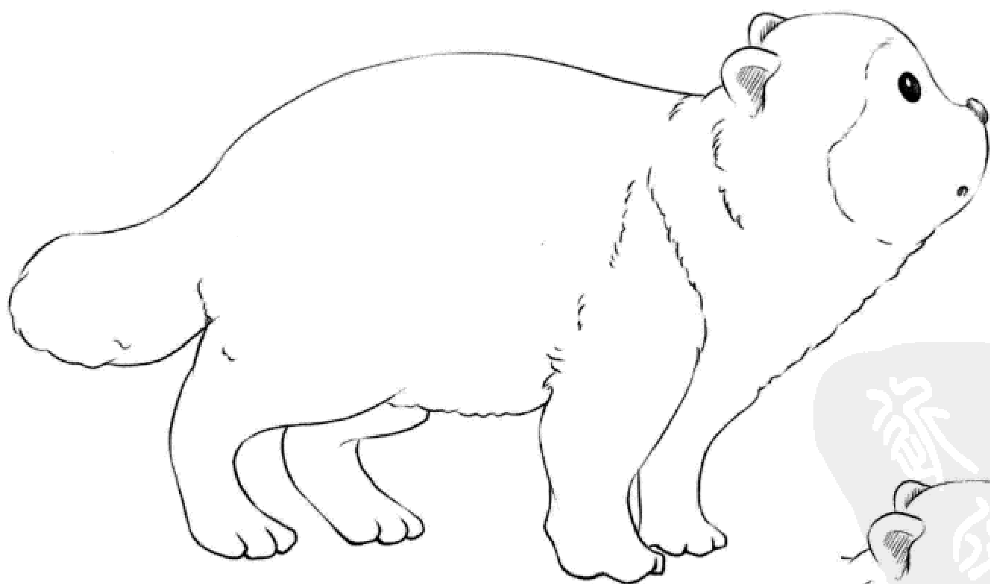




熊虽然很凶猛，但是它的外形往往很可爱。我们在绘制时可以将可爱作为熊的一个特征来进行刻画。

熊的绘制多半以圆形和椭圆形为主，在表现上也要以圆胖的形象来塑造。

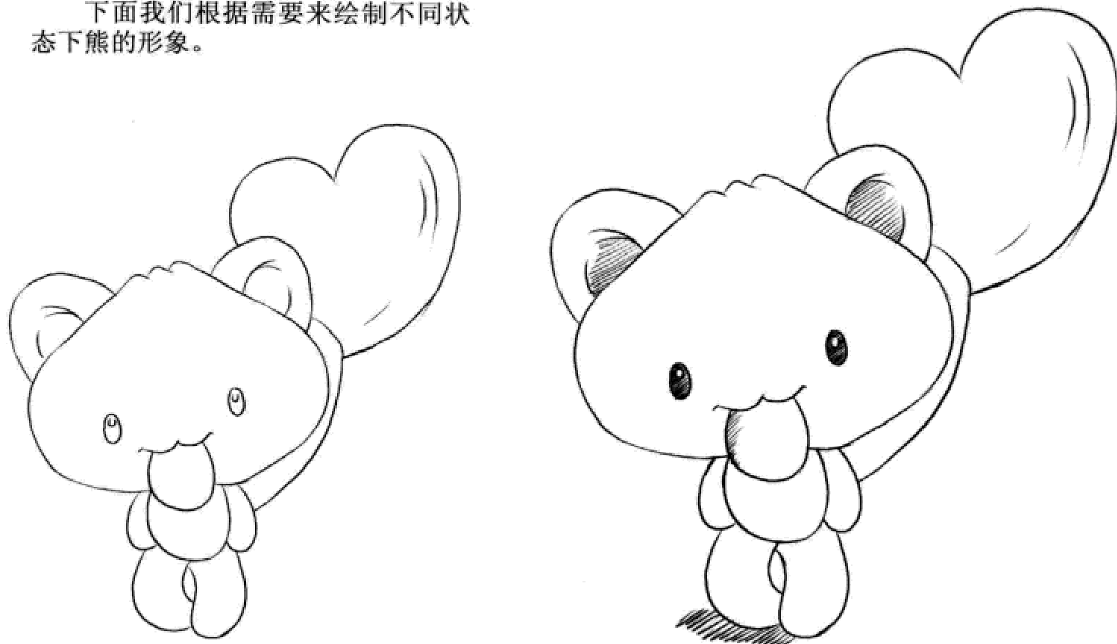
在绘制此熊时,注意四肢与身体的比例，腿要画得短一些，而身体要画得大一些，这样更能够突出熊的特征。





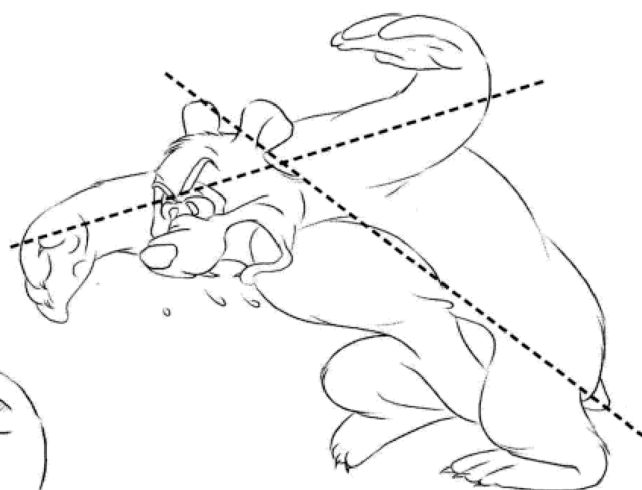
将熊的眼睛画得黑一些，与身体形成鲜明的对比。绘画时不要忽略眼睛上的高光。

下面我们根据需要来绘制不同状态下熊的形象。



下面我们来绘制一只正在发怒的熊的形象，熊的上肢动作很大，一只手抬高于头部，像是在扑咬什么，身体呈倾斜状态。

在绘制时要注意身体倾斜的程度及上肢形体的把握。







通过口水来突出剧情的趣味性。

在绘画时注意口水不要画得太多，切勿画蛇添足。





下面我们来绘制一个玩具熊的形象，玩具熊的最大特点是目光呆滞、身体死板，缺乏灵活性。

绘制时要注意头部与身体的比例，另外要突出玩具熊的可爱。



绘制时要注意小熊目光的捕捉。





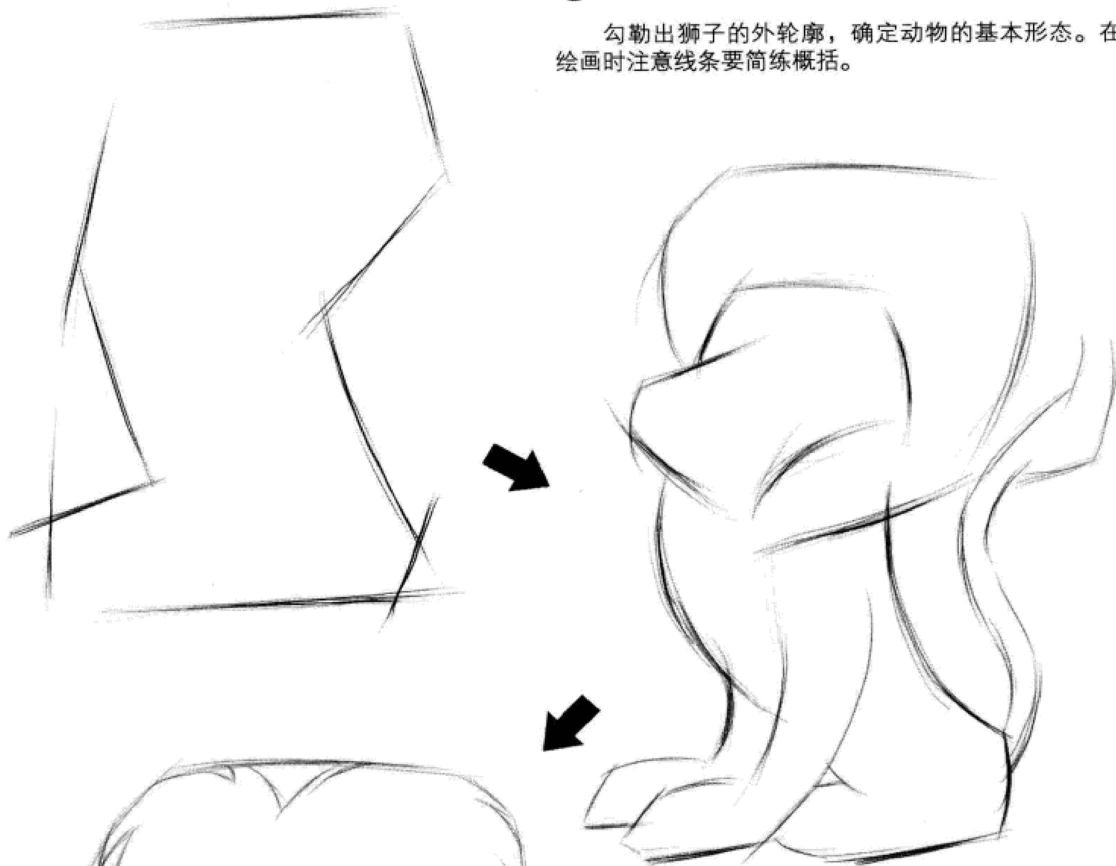
下面我们来绘制一只摘花的小熊，小熊略微歪着头，看着拿在手里的小花，另一只手自然弯曲，身体稍稍前倾，双腿呈半蹲状态。

绘制时要注意花要简单地绘制，不然会有喧宾夺主的感觉。

狮子的画法

❶

勾勒出狮子的外轮廓，确定动物的基本形态。在绘画时注意线条要简练概括。





❷

以轮廓线为基础。逐步对狮子的外形进行绘制。

在绘画时注意确定头部的朝向及狮子的基本姿态。

❸

在线稿的基础上继续对狮子进行深入绘画，完善狮子的头部、四肢及尾巴。

在绘制时注意头部毛发与脸部的比例关系。



❹

绘制脸部，确定耳朵和五官的位置并完善四肢的绘制。

在绘制时要注意线条的粗细和轻重的变化。



沿着轮廓线勾出细节的部分。

❺

接下来完成线稿的绘制。

在绘画时注意表情的刻画、肢体的表现及尾巴的走向。





❻

下面给狮子的头部和身体局部添加调子，使画面看起来更具立体效果。

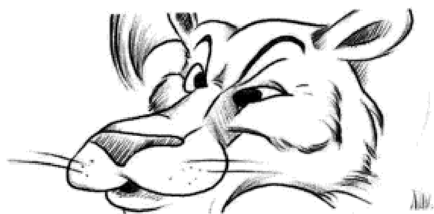
绘画时注意调子的线条不要太重，排列可以松散些，起到概括的作用即可。



❼

在原有调子的基础上加强对五官和爪子的绘画，另外头部的毛发及尾巴只要表现在末梢即可。

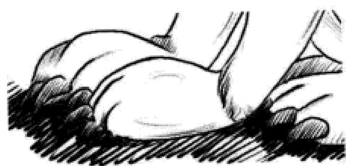
绘画时注意重点突出五官的刻画，线条要画得重一些。



绘制五官时注意眼神的把握，抓住面部特征。

❽

对狮子进行整体调整，将多余的起稿线擦除并为画面添加投影效果，使动物的角色形象更加突出，这样我们就可以看到最终的画面效果。

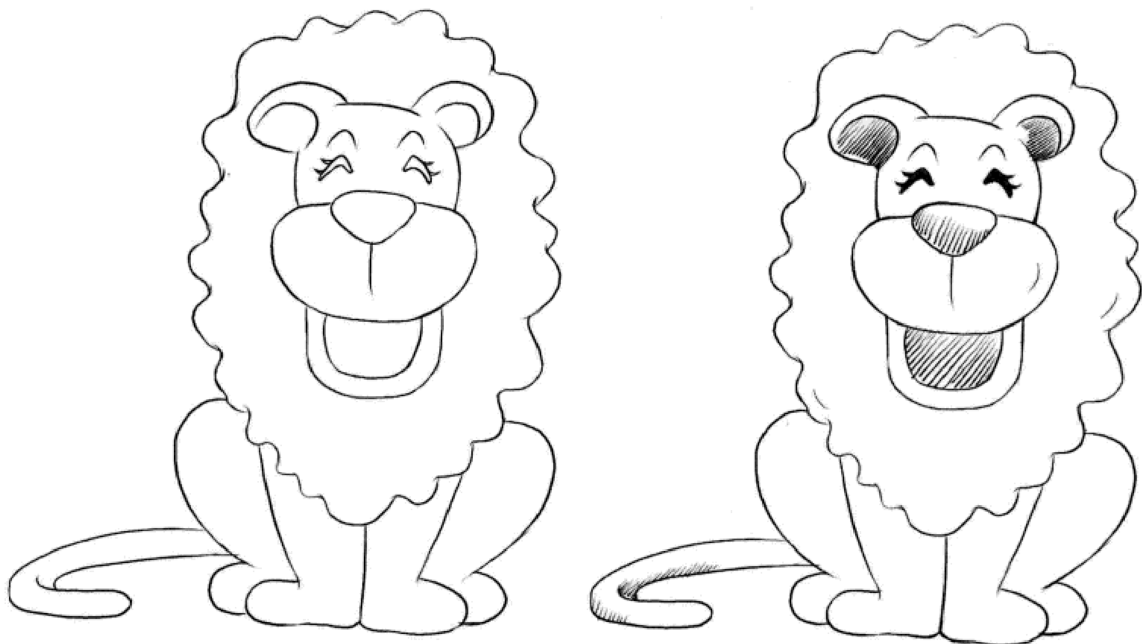


在绘画时注意投影沿着爪子的边缘要画得深一些，要与爪子区分开。



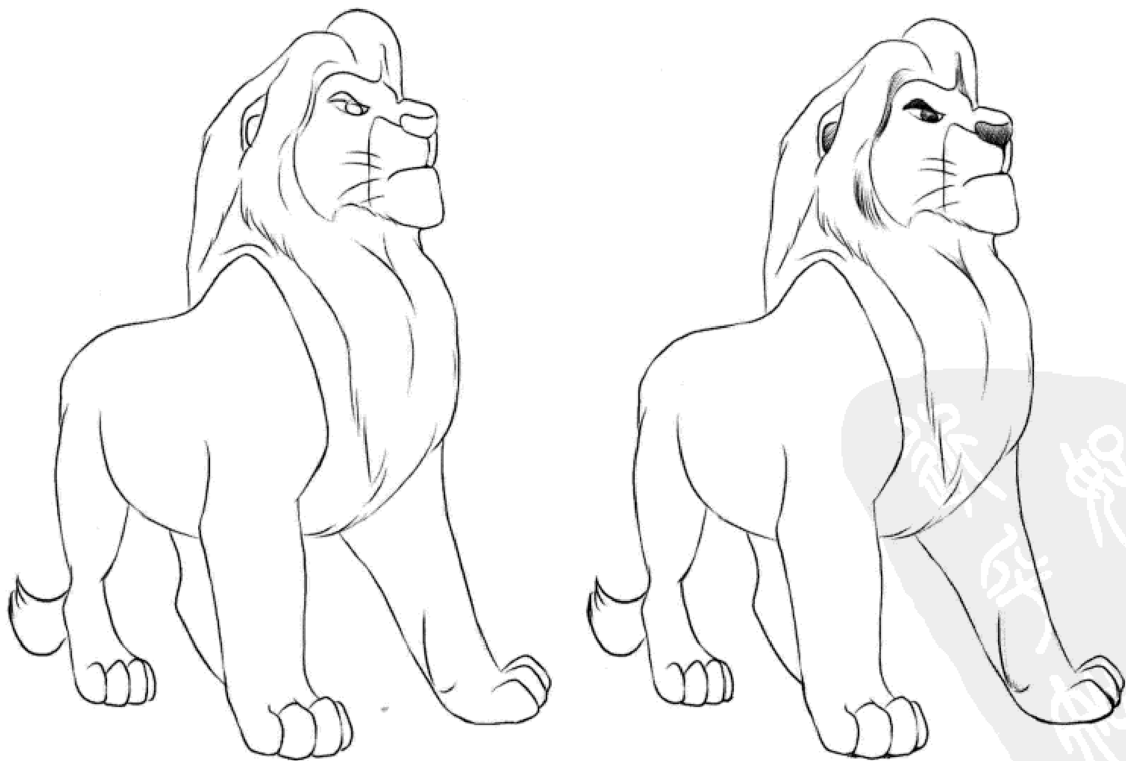
各种形态的狮子

下面我们根据需要来绘制不同状态下狮子的形象。

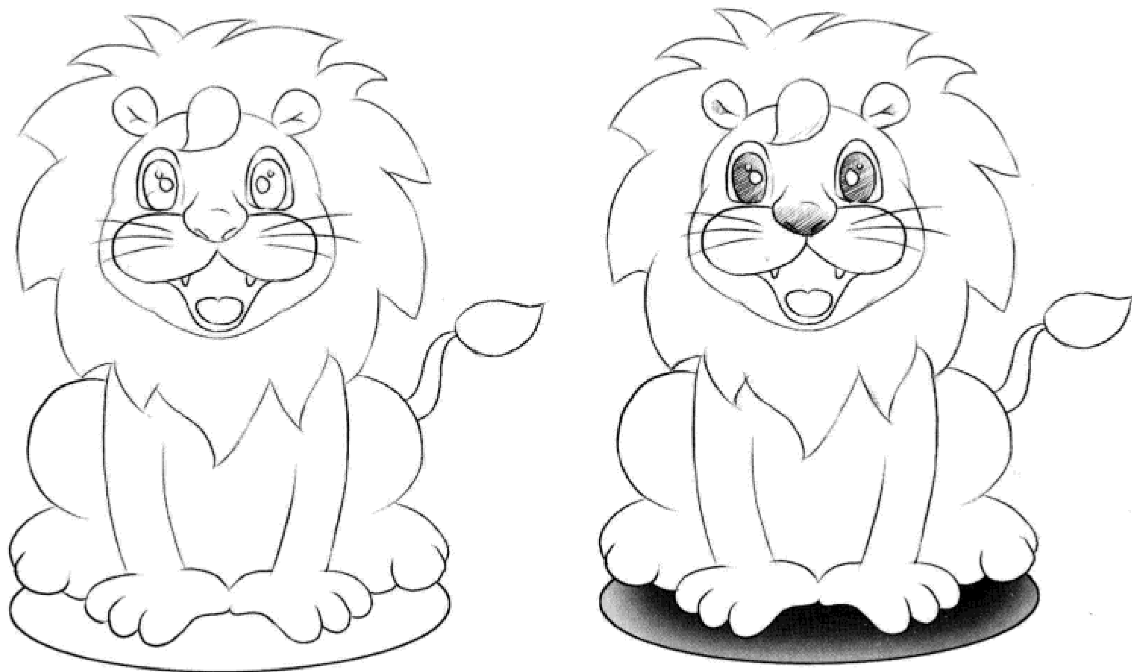


狮子留给人们的印象是凶猛的野兽，但在动漫世界里它的凶猛会被表现为威猛勇敢，有时还会显得善良、可爱。

这都是在动漫绘画里的表现手法，大家可以发挥自己的想象创作出不同风格的狮子。



狮子有的时候很威猛，有时矫健，有时候也很可爱。这些特征都是可以在动漫形象中表现的。



下面我们来绘制一只正在玩耍的小狮子，狮子的眼睛盯着前方的某个物体，身体慢慢向前俯去，一只爪子试图伸过去，另一只爪子扶地，后腿蹬着地，尾巴呈自然翘起的状态。

绘制时注意狮子神情的把握及身体前倾的程度。







下面我们来绘制一只正在发怒的狮子，狮子的表情严肃，双手交叉放在胸前，身体前倾，臀部却向后坐（这种夸张的站立姿态只会出现在卡通动漫中），尾巴像旗杆一样立在那里。

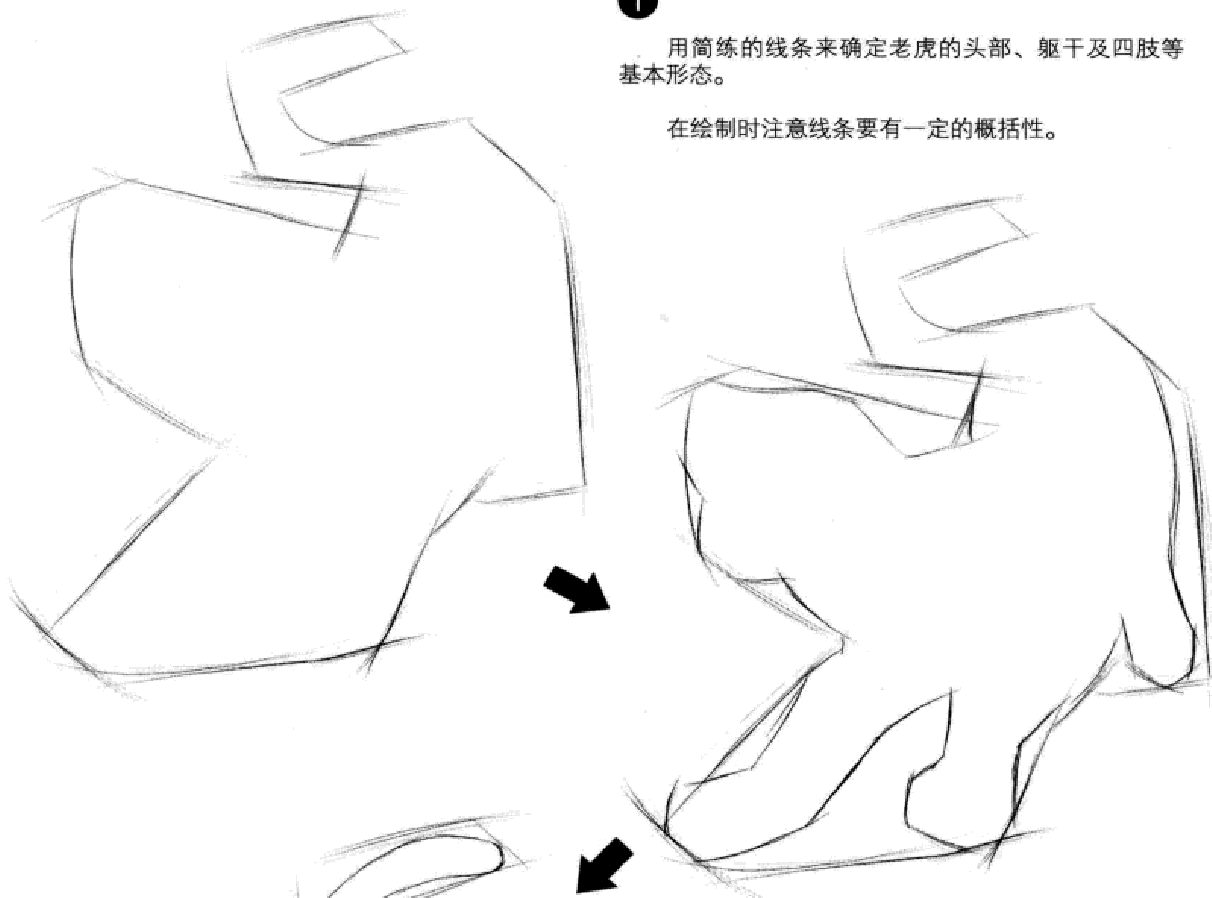
绘制时要注意身体重心的把握，另外毛发是一个有力的表现部位，合理的毛发样式可以使狮子的个性特征更加明显。

老虎的画法

❶

用简练的线条来确定老虎的头部、躯干及四肢等基本形态。

在绘制时注意线条要有一定的概括性。





❷

在轮廓线的基础上逐步对其进行细致地刻画，使老虎的形态更加明显。

在绘画时注意老虎外形的把握。

❸

对线稿整体进行深入绘制，明确四肢的形态。

在绘制时要注意线条的粗细和轻重的变化。



❹

下面我们来绘制老虎的五官（头部的“王”字是老虎特有的特征），另外添加尾巴的细节部分。

在绘制时要注意眼睛和耳朵的位置。



❺

下面我们来为老虎添加一些虎纹效果，然后将多余的起稿线擦除以方便观看效果。

在绘制虎纹时要注意纹理要随着身体结构走。



❻

接下来为老虎的头部和身体添加调子，使画面看起来更具立体感。

绘画时注意调子的线条不要太重，排列可以松散些，能够确定调子的位置即可。



要在重点的位置上调子。



❼

在原有调子的基础上继续加强对老虎的深入刻画。

绘画时注意重点突出五官的刻画，线条要画得重一些。

❽

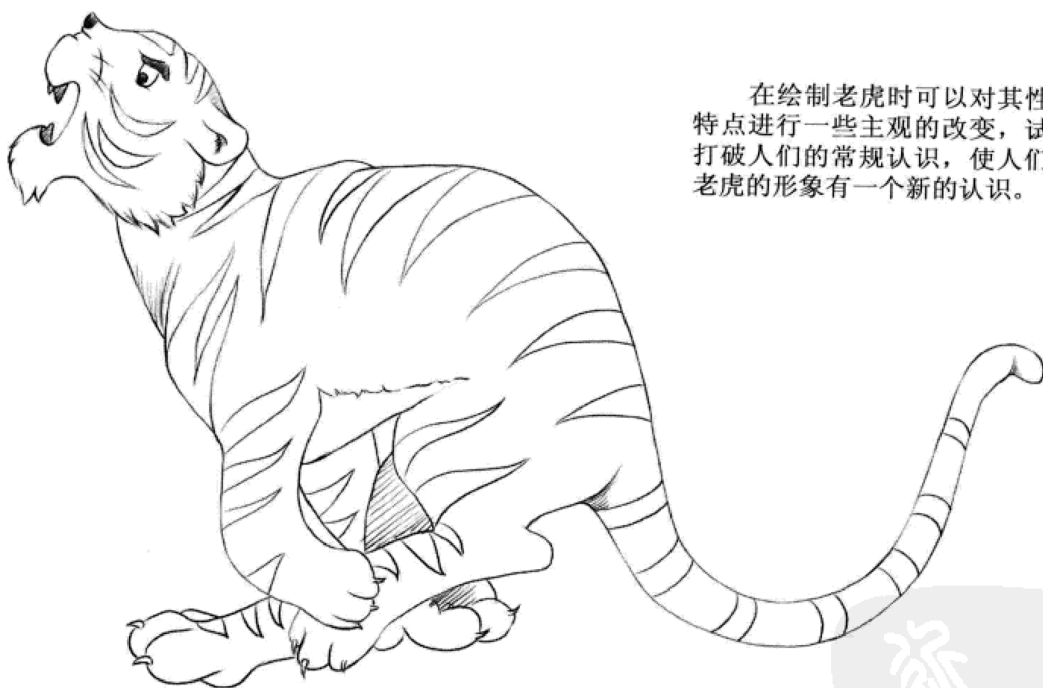
对画面整体进行调整，绘画完成后，为其添加投影效果，使动物的角色形象更加突出，这样我们就可以看到最终的画面效果了。



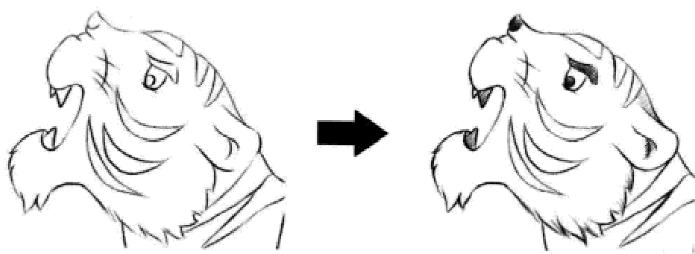
各种形态的老虎



下面我们根据需要来绘制不同状态下老虎的形象。



在绘制老虎时可以对其性格特点进行一些主观的改变，试着打破人们的常规认识，使人们对老虎的形象有一个新的认识。



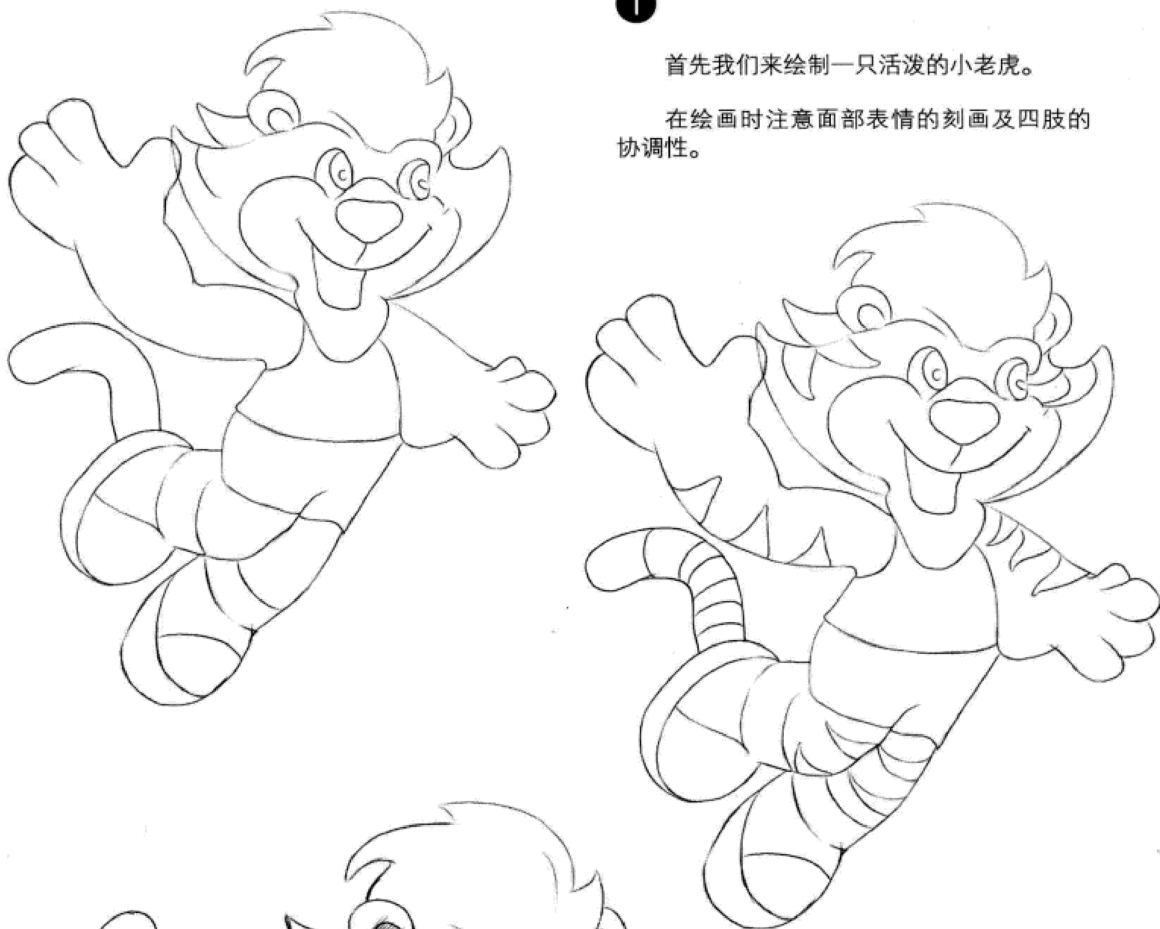
在确定了老虎的面部表情后，添加调子来突出老虎的特征。

在绘画时注意眼睛和嘴巴的细致刻画。

❶

首先我们来绘制一只活泼的小老虎。

在绘画时注意面部表情的刻画及四肢的协调性。





❷

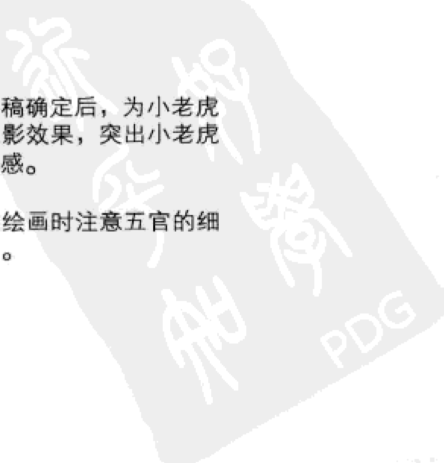
接下来为小老虎添加一些装饰性的花纹，突出老虎的特征。

在绘画时注意花纹要跟着老虎的形体走，要刻画出花纹是长在身体上的效果。

❸

起稿确定后，为小老虎添加阴影效果，突出小老虎的立体感。

在绘画时注意五官的细节刻画。





下面我们来绘制一只四脚朝天地躺着的老虎，几乎看不到老虎的五官，只有鼻子和牙齿露在外面。

绘制时要注意老虎外形的把握，另外虎纹是老虎的一大特征，这个最明显的特点是一定要体现出来的。





在绘制虎纹时要注意线条的粗细、轻重的变化和线条的随意性。

老虎的胡须是同嘴巴一同出现的，绘画时不要忽略了这一点。另外由于老虎是躺着的，要注意胡须的表现。



爪类动物的写实画法



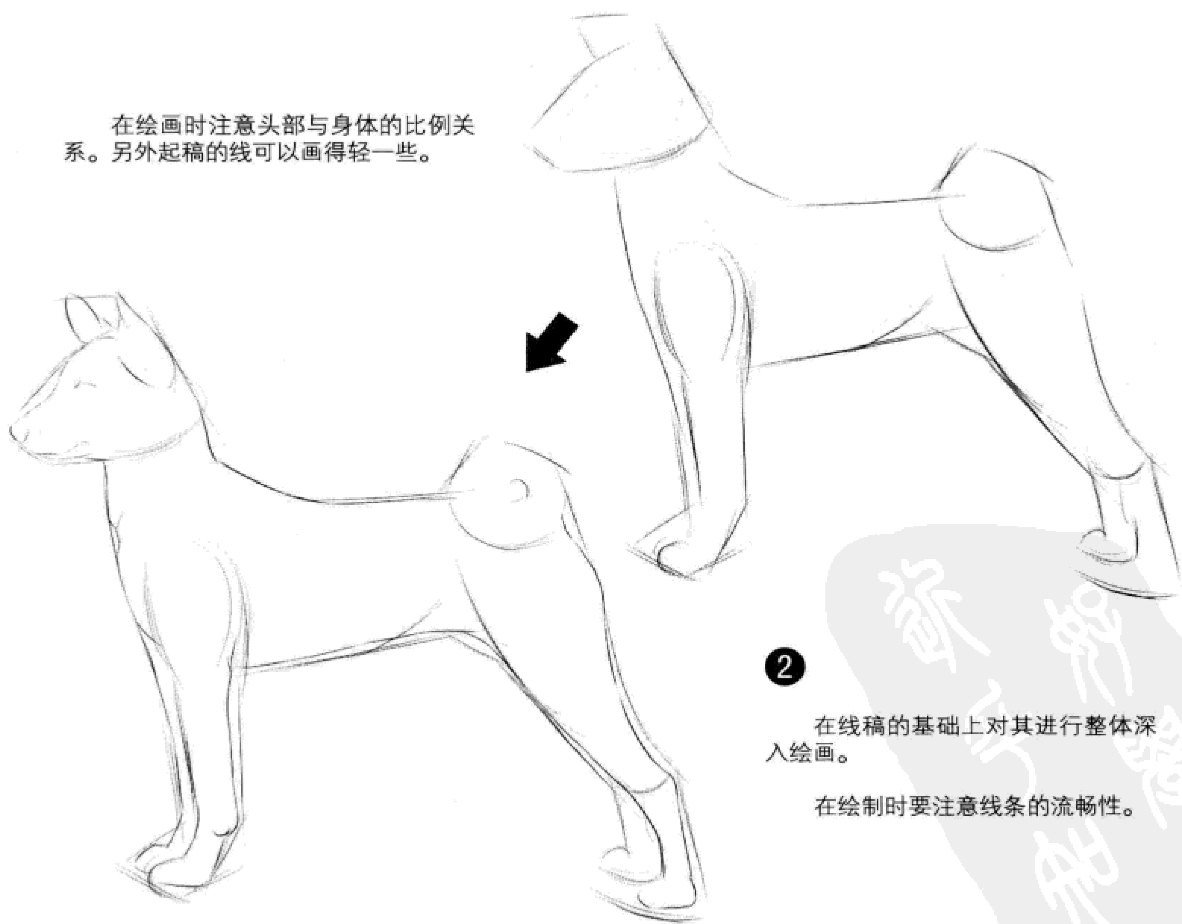
这条狗展现在我们面前的感觉是身材挺拔，皮毛较短。

在绘画时抓住主要的轮廓即可。

❶

依照图片来勾勒出狗的全身轮廓线，确定头部及四肢的位置。

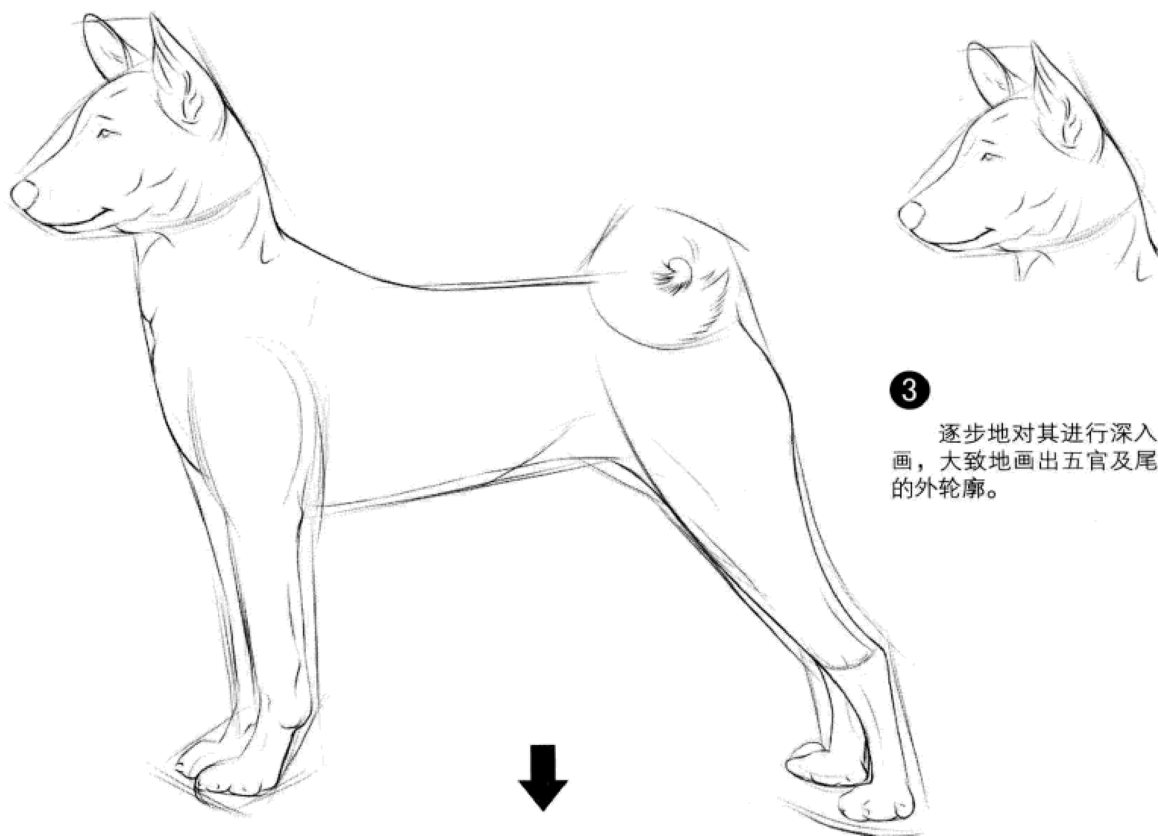
在绘画时注意头部与身体的比例关系。另外起稿的线可以画得轻一些。



❷

在线稿的基础上对其进行整体深入绘画。

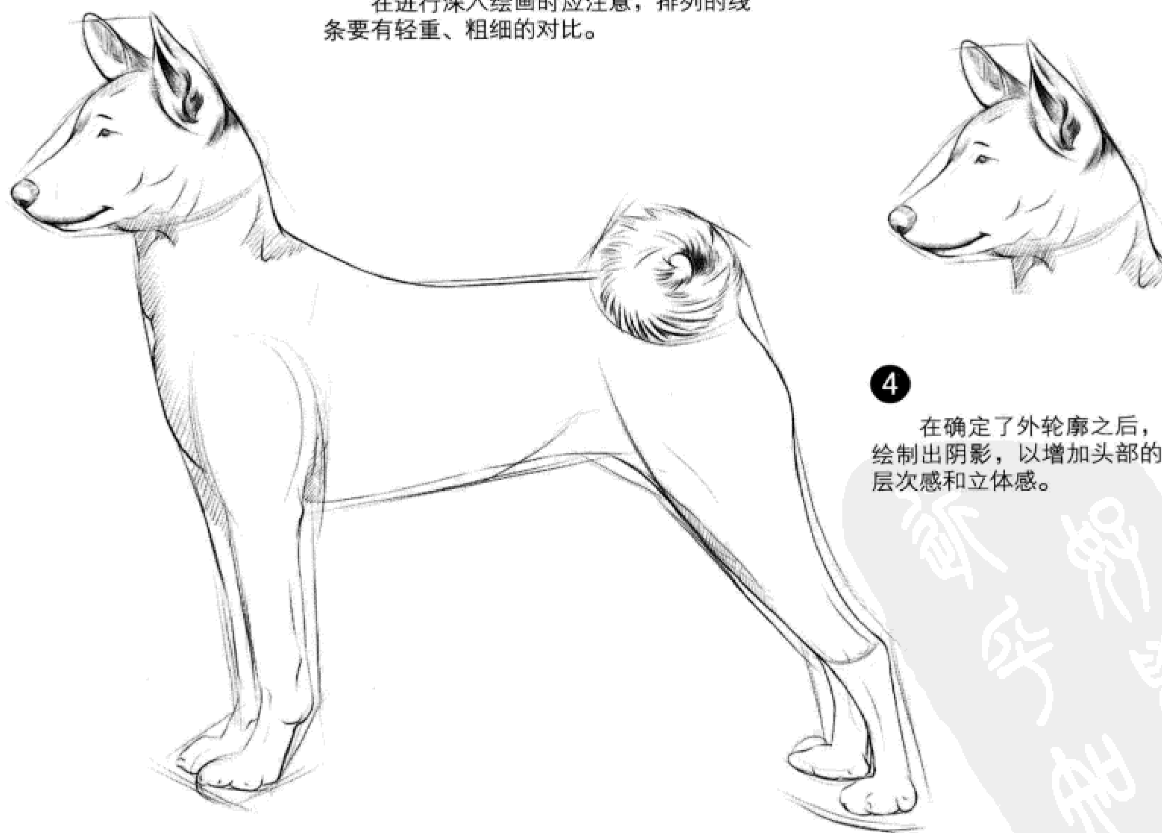
在绘制时要注意线条的流畅性。



❸

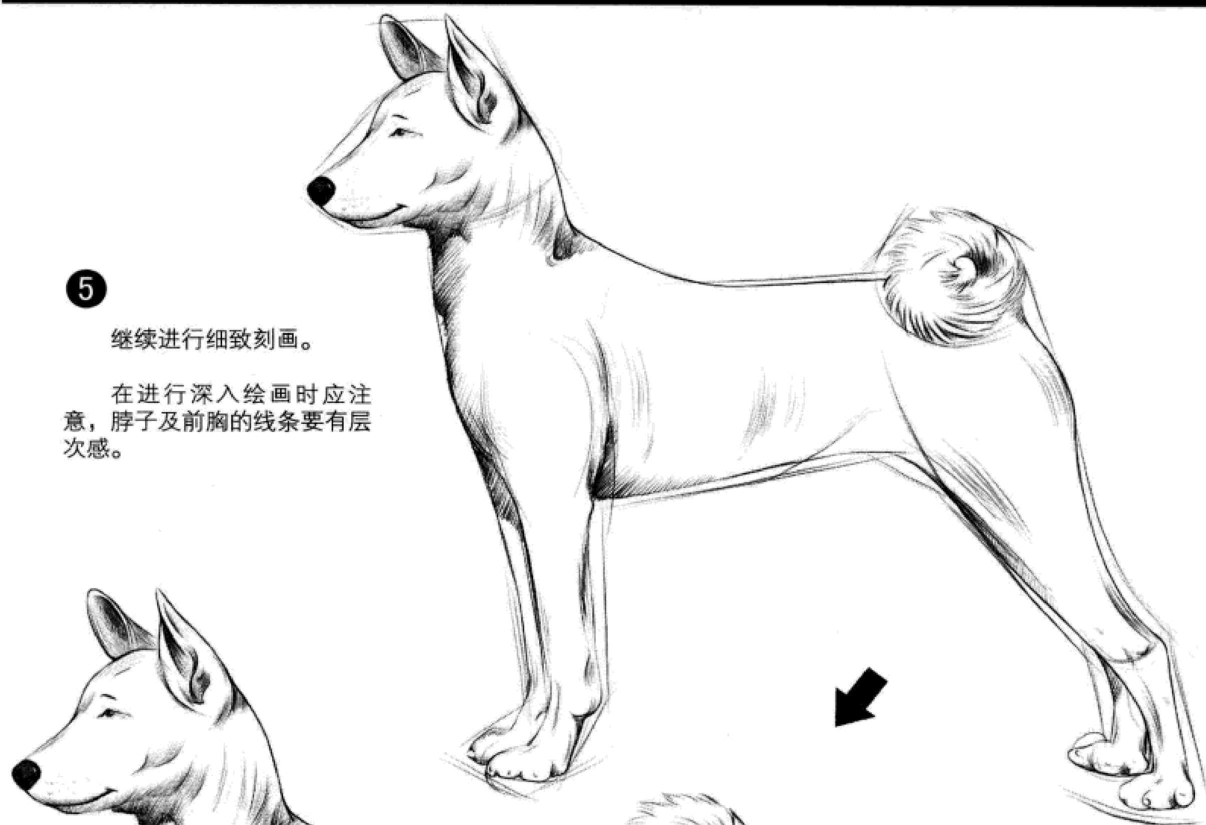
逐步地对其进行深入绘画，大致地画出五官及尾巴的外轮廓。

在进行深入绘画时应注意，排列的线条要有轻重、粗细的对比。



❹

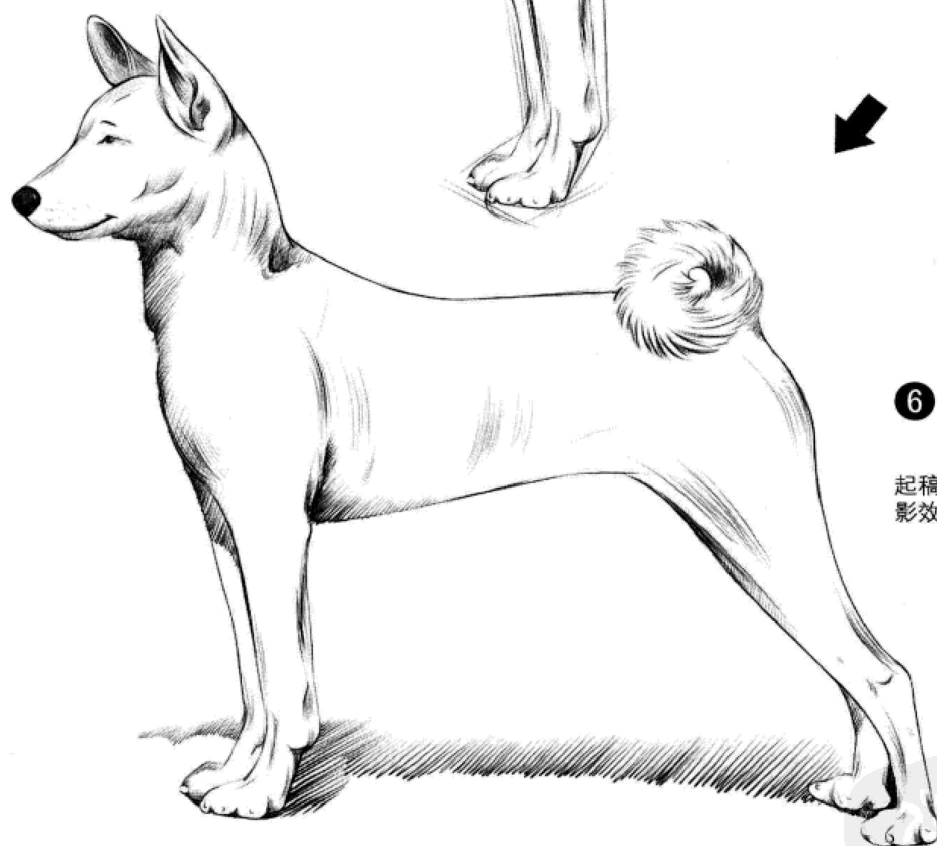
在确定了外轮廓之后，绘制出阴影，以增加头部的层次感和立体感。



❺

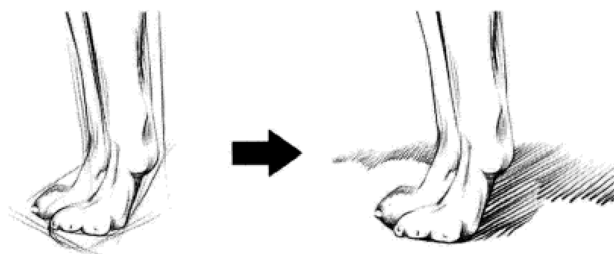
继续进行细致刻画。

在进行深入绘画时应注意，脖子及前胸的线条要有层次感。



❻

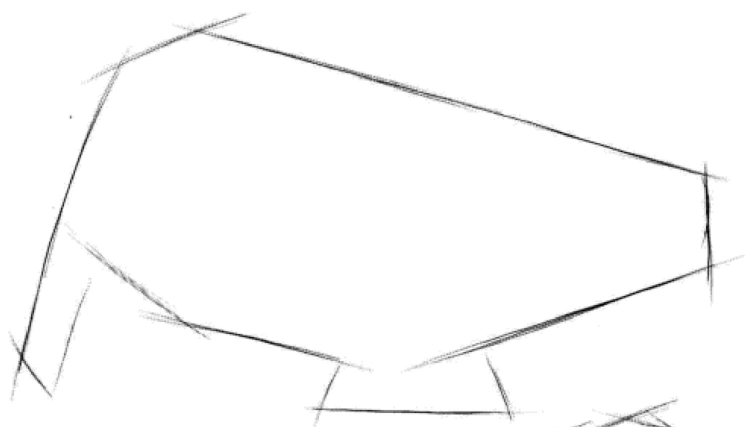
绘画完成后，将多余的起稿线擦除并为画面添加投影效果。



绘制阴影时要注意画面整体的平均感，以及虚实的把握。

蹄类动物的画法

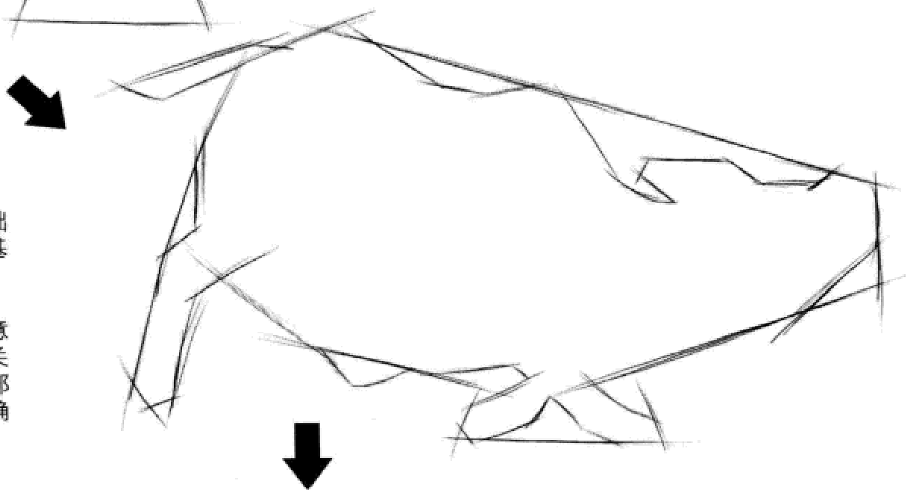
牛的画法



❶

用简单的大线条来概括牛的大体外形。

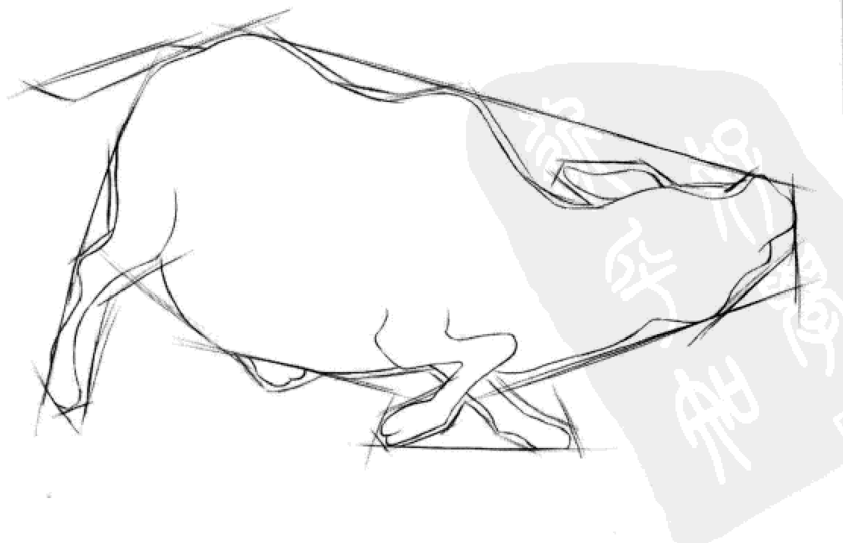
在绘画时注意用线要轻一些，具有一定的概括性即可。



❷

在轮廓线的基础上勾勒出牛全身的基本形状。

在绘画时注意头部与身体的比例关系，另外要确定头部的朝向和四肢的准确位置。



❸

在初稿的基础上进行深入绘制，明确嘴巴、耳朵和四肢的位置及外形。

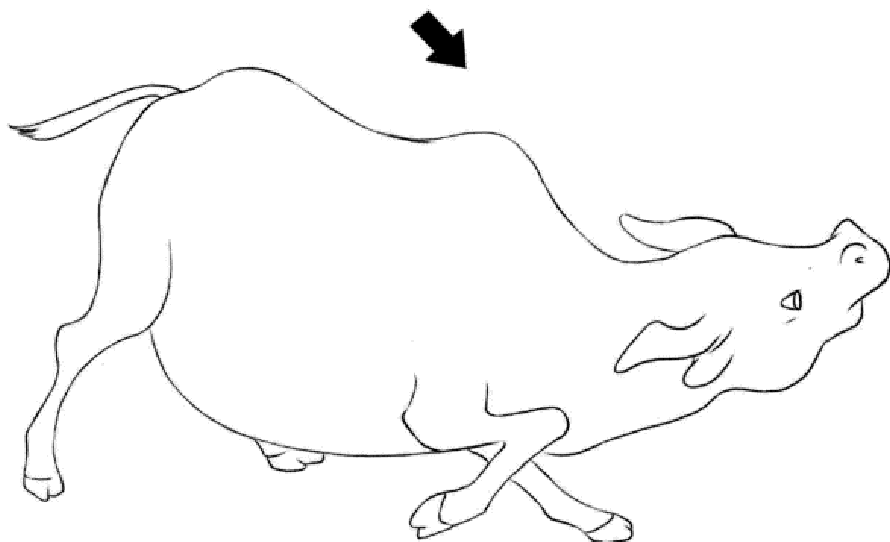
在绘制时要注意线条的准确性。



❹

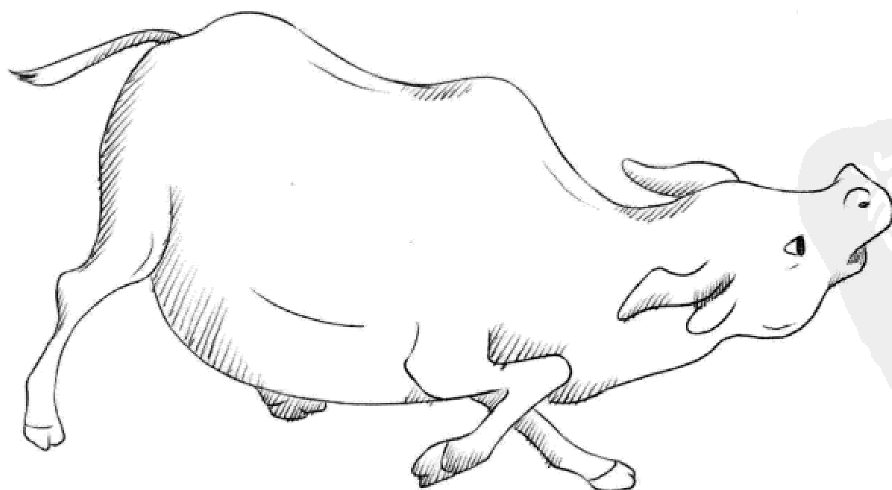
对线稿整体进行深入绘制并进行头部五官细节的刻画。

在绘制时要注意线条的粗细和轻重的变化。



❺

绘画完成后，将多余的起稿线擦除，方便观看效果。



❻

接下来为牛的五官、身体和四肢添加调子，增加画面的立体效果。

绘画时注意调子的线条不要太重，排列可以松散些。

❼

在原有调子的基础上继续对牛的调子进行细致刻画，调子的绘画重点应该放在牛的五官上。

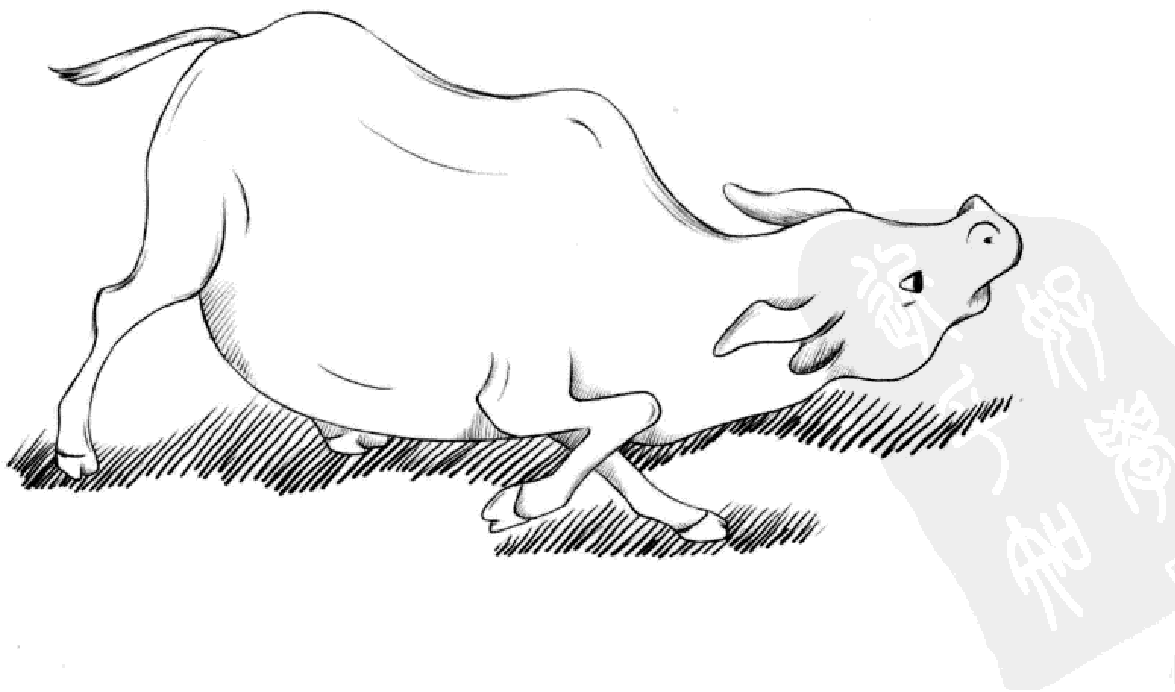
绘画时注意上调子的位置，正确的调子能够很好地起到衬托的作用。



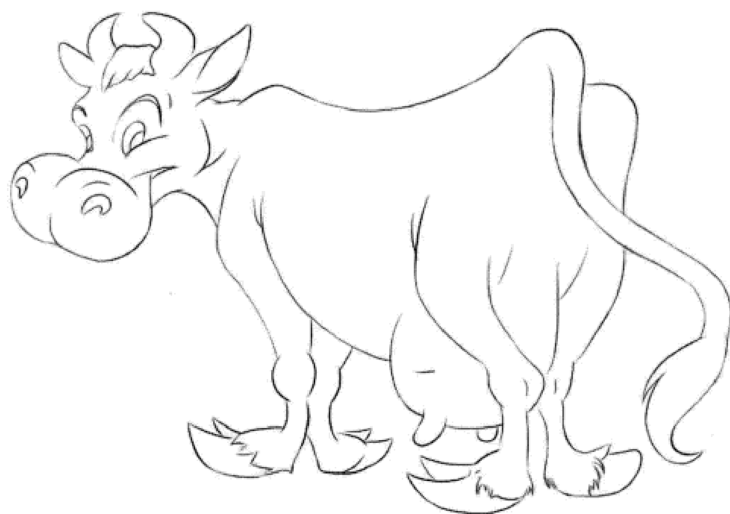
❽

对画面进行整体调整后，为其添加投影效果，使动物的角色形象更加突出。

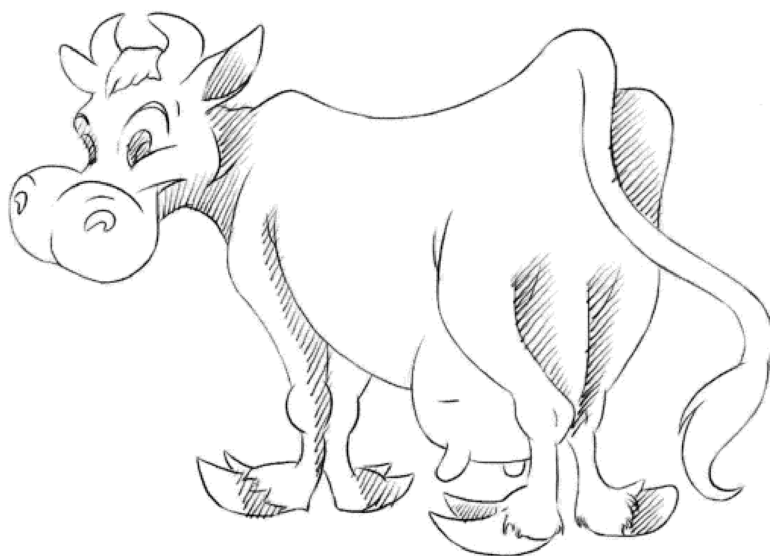
这样我们就可以看到最终的画面效果了。



各种形态的牛

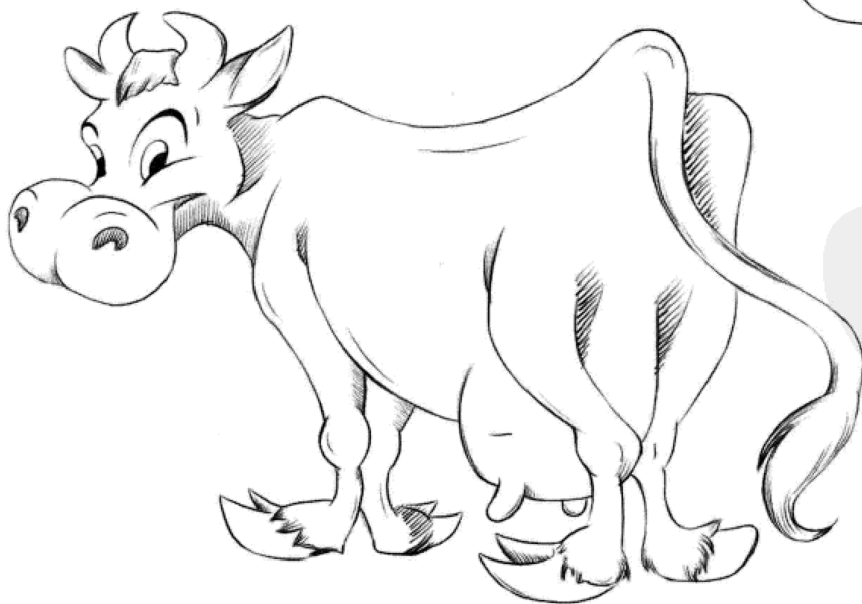


下面我们根据需要来绘制不同状态下牛的形象。



在绘制牛的时候要抓住它的壮实、浑圆、敦厚的感觉。

另外在绘画时也要注意动漫中的牛可以画得夸张一些。



无论是什么风格的动漫牛形象，它的犄角与大大的鼻孔总是要表现的对象，这些特点都是表现的重点。

首先我们来绘制一头可爱的小牛，在绘画时注意头部和身体的比例及五官与肢体的表现；然后通过调子的方式突出画面重点。



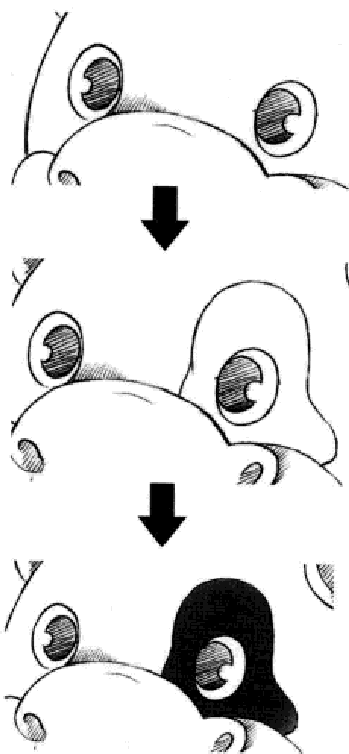


接下来完善调子的绘制，我们还可以在小牛的眼睛周围添加一些装饰性的花纹，突出牛的特征。

在绘画时注意花纹要跟着牛的形体走。







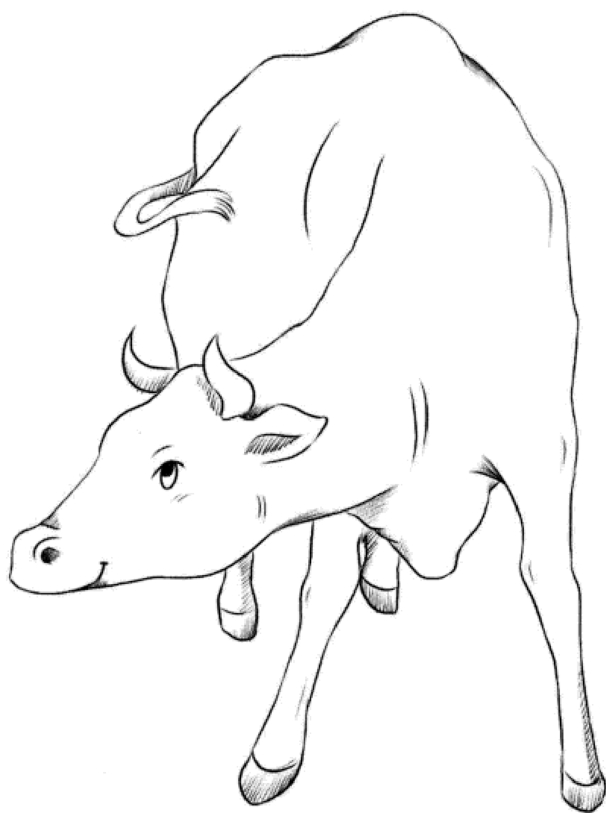
在绘制好的眼圈内以自己的方式为其添加效果，这样我们就完成了小牛的绘制。

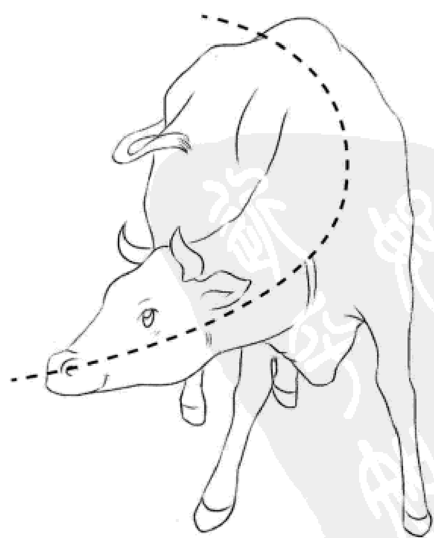
在绘画时,注意整体调子的统一。

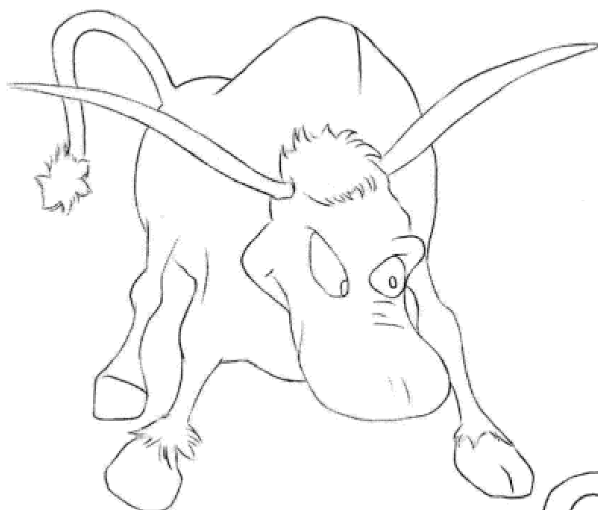


下面我们来绘制一头较写实的牛，写实的牛本身不存在夸张的元素。

在绘制时要注意头部与身体的协调性，并且把握好肢体的弯曲状态。

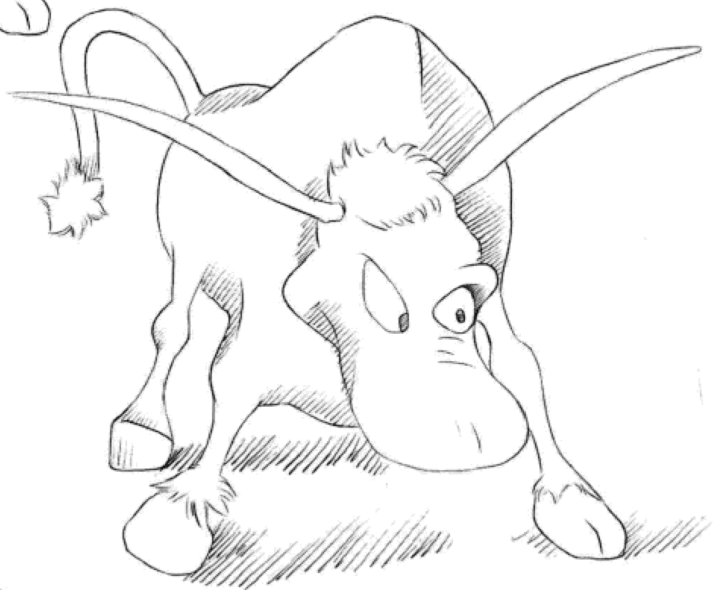






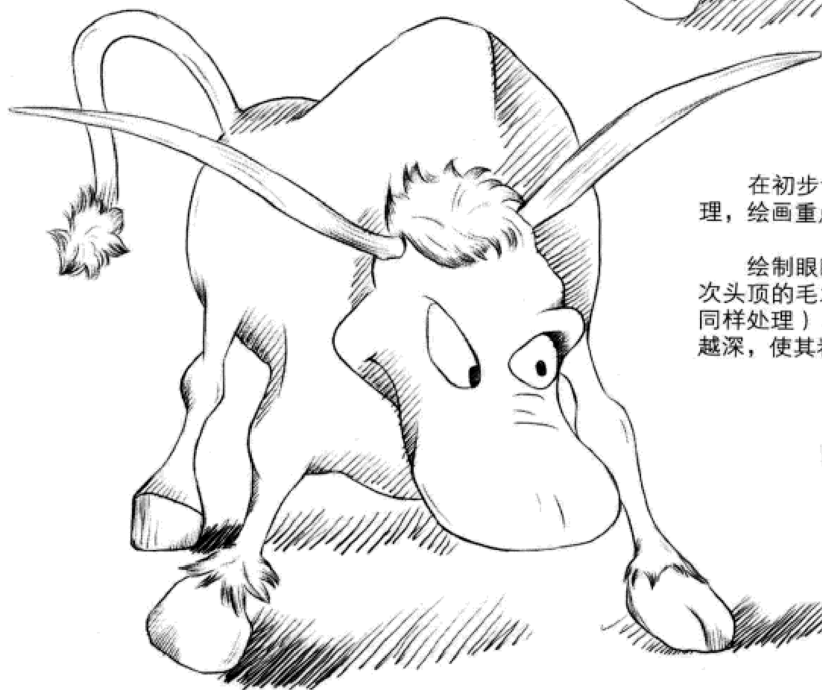
下面我们来绘制一头处于攻击状态的牛，牛的表情凶猛，两个犄角立着，头部前倾，背部拱起，尾巴自然翘起，整体呈预备状态。

绘制起稿时要注意对牛整体形态的把握。



在初稿的基础上添加阴影效果，使画面看起来更加真实。

在绘制调子时应注意，调子要上在局部对牛整体起到衬托作用的地方。



在初步调子的基础上添加一些细节处理，绘画重点在五官上。

绘制眼睛的线条要画得粗重一些，其次头顶的毛发要表现在边缘处（尾巴也是同样处理），绘制投影时离蹄子越近画得越深，使其看起来更具空间感。

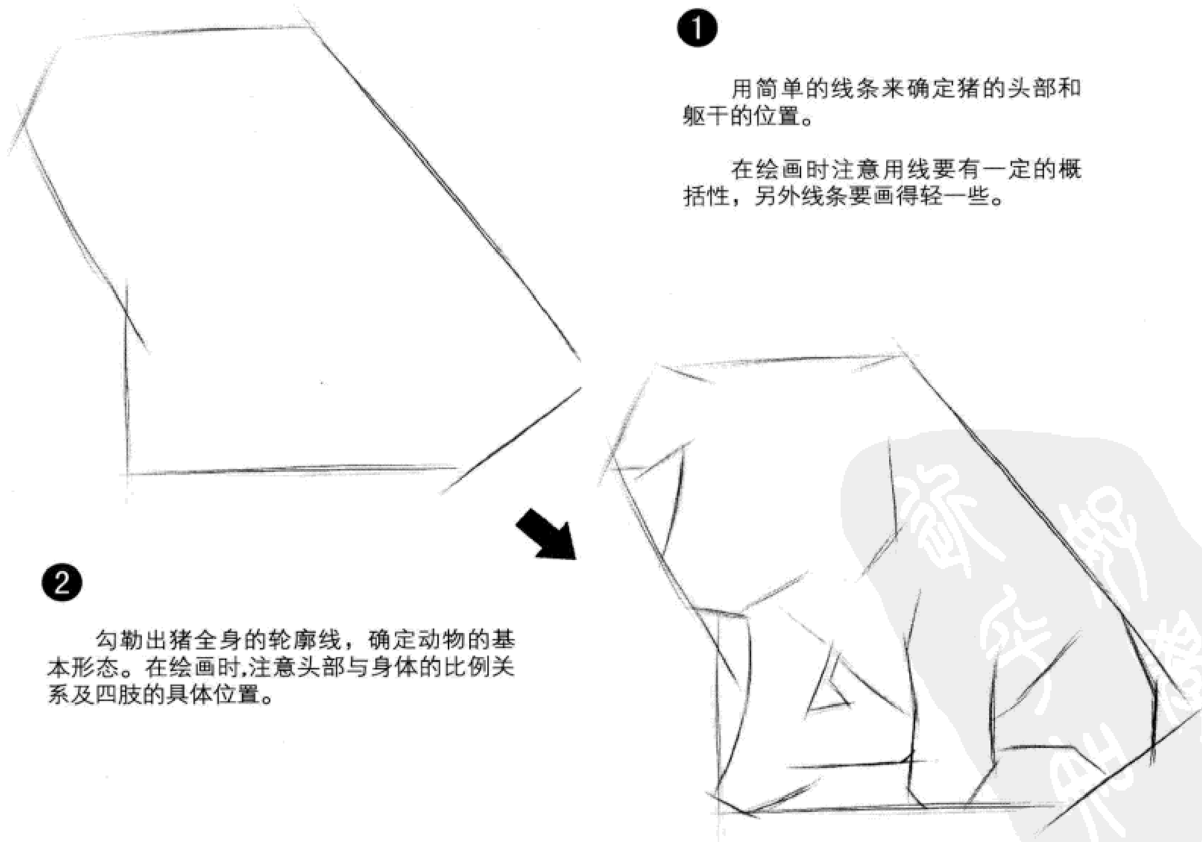


猪的画法



猪最显著的特征就是身体肥胖、四肢短小、鼻子较长。

猪的绘制线条基本以圆形为主，在绘制时要注意猪的头部与躯干的比例和结构关系。不同的结构比例会产生不同的效果。



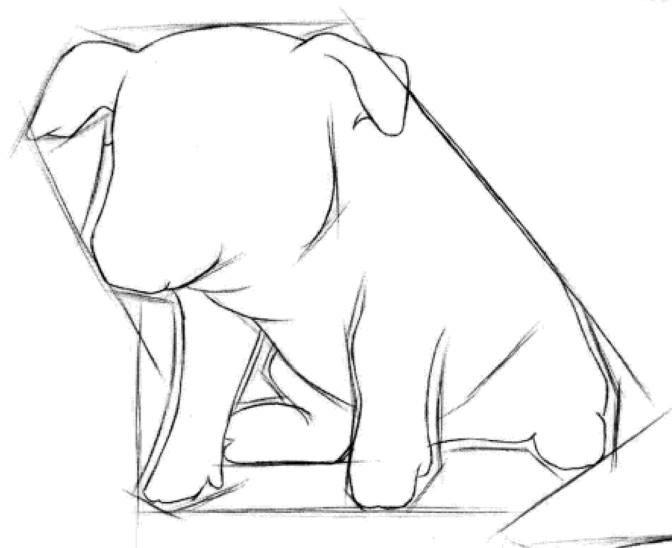
❶

用简单的线条来确定猪的头部和躯干的位置。

在绘画时注意用线要有一定的概括性，另外线条要画得轻一些。

❷

勾勒出猪全身的轮廓线，确定动物的基本形态。在绘画时,注意头部与身体的比例关系及四肢的具体位置。



❸

在轮廓线的基础上，逐步对其进行细致地刻画。

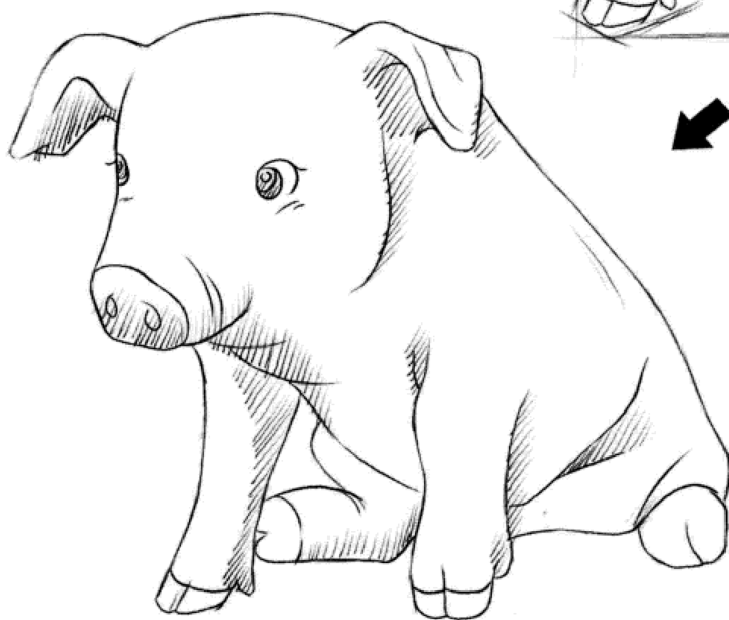
在绘画时，注意头部的朝向及四肢的基本形态。



❹

继续对猪进行细致地刻画，在绘制五官时，要将眼睛的结构画出来，其次注意耳朵下垂程度的把握。在绘制身体时，要将脚部的细节部分画清楚。

在进行深入绘画时应注意，线条要有轻重、粗细的对比。



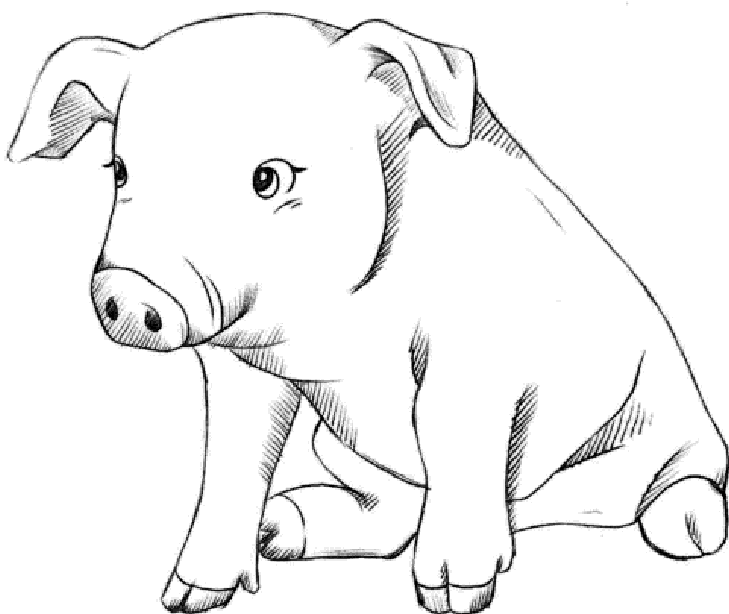
❺

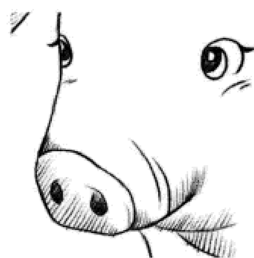
接下来给猪的五官和四肢添加调子，增加画面的层次感和立体感。

绘画时注意调子的线条不要太重。

❻

在原有调子的基础上继续对猪进行深入刻画，使猪的立体感更加突出。绘画时注意五官和四肢的细致刻画。

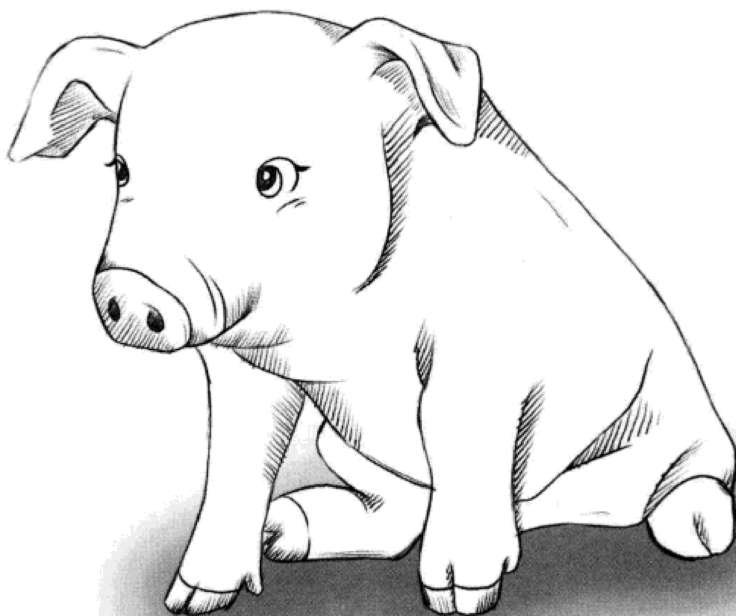




将猪的眼睛和鼻子画得黑一些，与身体形成鲜明的对比。绘画时不要忽略眼睛上的高光。

❼

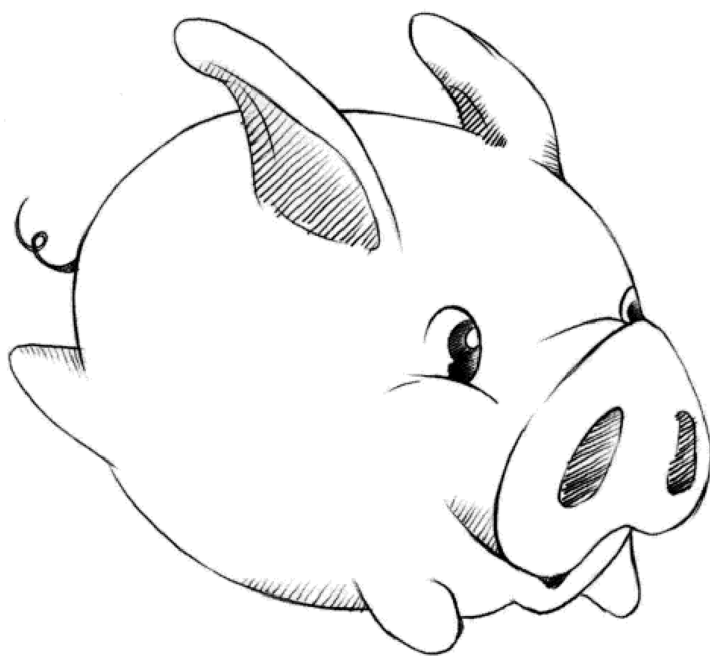
绘制出阴影，增加动物的层次感和立体感，阴影的绘制可以采用不同的绘画方式，绘画时要注意画面整体的平均感。





绘画时注意猪蹄子与投影衔接处的表现。

各种形态的猪





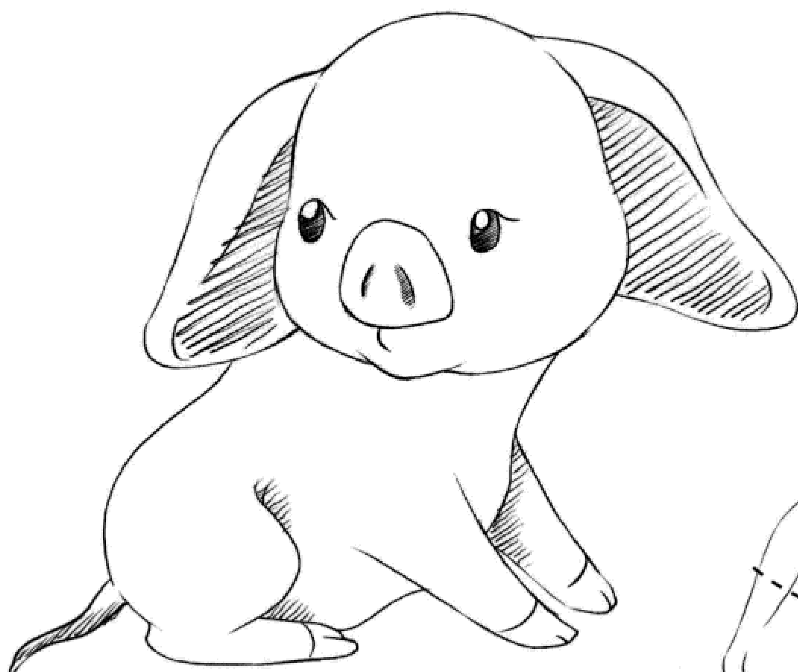
下面我们根据需要来绘制不同状态下猪的形象。

猪虽然给人以笨重的感觉，但在卡通动漫中它的外形往往很可爱。我们在绘制时可以将可爱作为猪的一个特点来进行刻画。



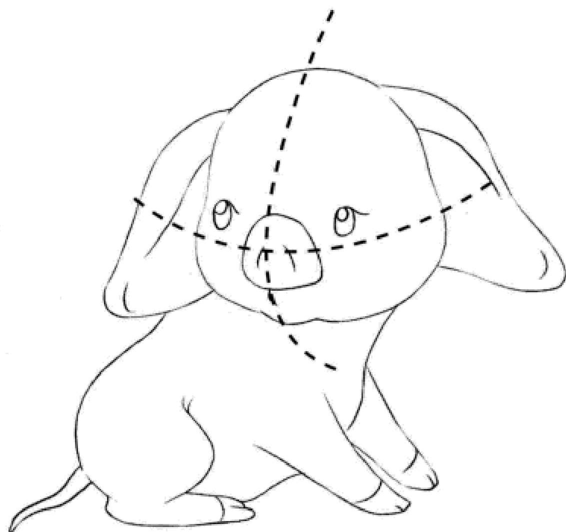


在绘制猪某种状态时，注意头部与身体的协调性。

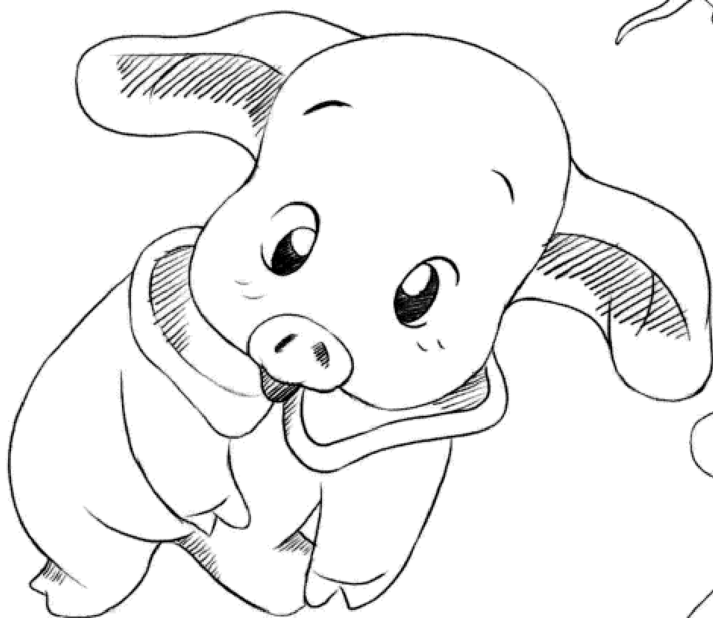


确定猪的基本形态后，我们来进行绘制。

绘制时要注意头部与身体的协调性并且掌握好动作的平衡感，确定腿部的位置。

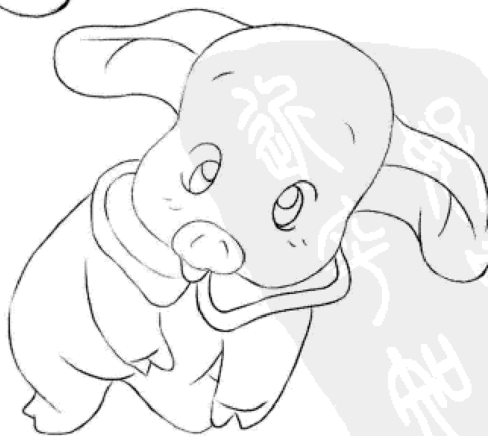


在绘画头部时注意五官的位置及头部的朝向。



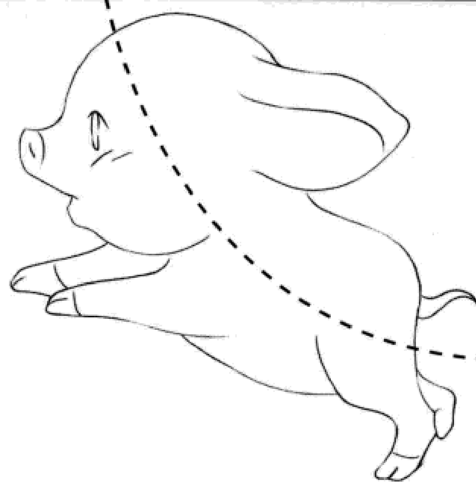
下面我们绘制一口正在玩耍的小猪形象，微微站起的姿态，头部略歪，身体向一方倾斜，两个前蹄抬起。

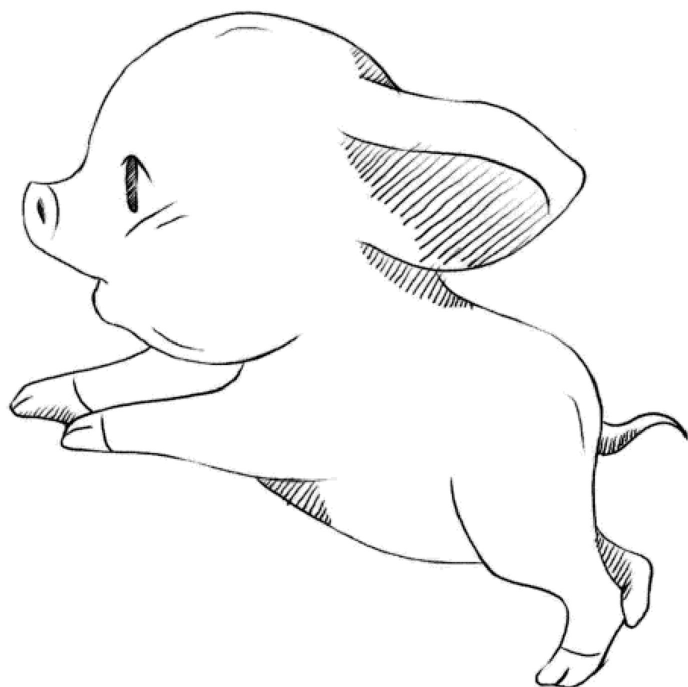
在绘画时注意小猪眼神的把握及表情的刻画。



绘制时要注意头部与身体的协调性并且掌握好动作的平衡感。

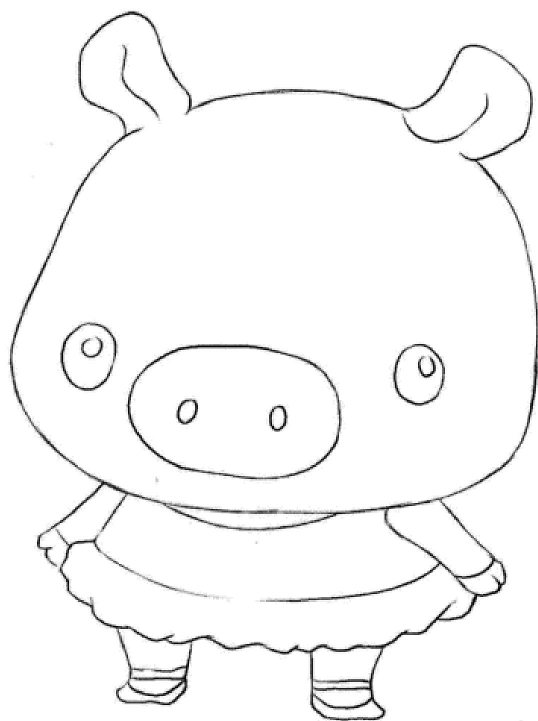
绘制时要注意小猪整体的协调性并且掌握好奔跑动作的平衡感。





下面我们来绘制一口正在奔跑的小猪，小猪的整个身体呈奔跑状态。

绘制时要注意身体重心的把握，另外耳朵的形态可以体现奔跑的状态，在绘画时不要忽视这一点。



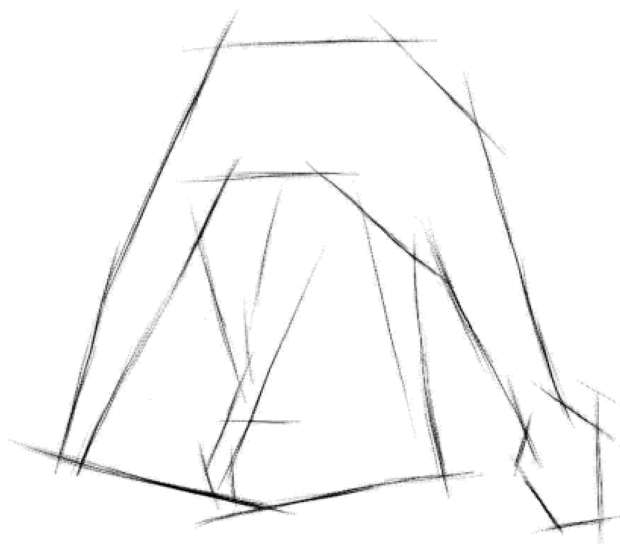


鹿的画法



鹿根据品种不同，特征也会有所不同。下图中的长颈鹿最显著的特征就是长长的脖子、四肢细长、眼睛大而圆，耳朵直立。

在绘制时要注意鹿的头部与躯干的比例和结构关系。



❶

用简单的线条来确定鹿的头部、躯干和四肢的位置。

在绘画时注意用线要有一定的概括性，另外线条要画得轻一些，以方便后面的覆盖。



❷

准确地勾勒出鹿全身的轮廓线，确定动物的基本形态及耳朵、犄角和尾巴的具体位置。在绘画时，注意头部与身体的比例关系及四肢的具体位置。

❸

继续对鹿进行细致地刻画，在绘制五官时，要将眼睛的结构画出来。在绘制身体时，要将腿部的细节部分绘制清楚。

在进行深入绘画时注意线条要有轻重、粗细的对比。



绘画时注意鹿眼睛和耳朵内的结构。

❹

鹿的基本形态绘制完成后，试将起稿线擦除，然后在鹿的身上添加斑点效果。

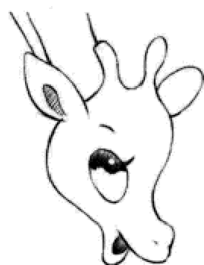
绘画时注意线条轻重的把握。



添加鹿背上的斑点时，注意要有大小、完整斑点和半点的区分。



绘制眼睛的线条要画得粗重一些，这样更容易突出头部效果。



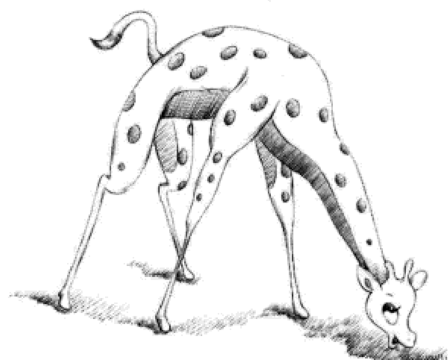
5

接下来给鹿的五官和四肢添加调子，增加画面的层次感和立体感。

绘画时注意初步调子的位置。

6

对线稿进行整体深入绘画，绘画重点放在身体上。在绘制时要注意线条斑点的细节表现。



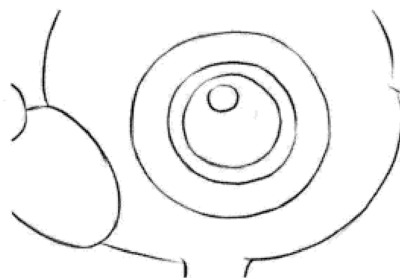


绘画时注意脚部与投影衔接处的表现。

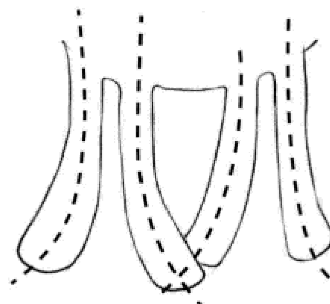
各种形态的鹿



下面我们根据需要来绘制不同状态下鹿的形象。



在绘画时注意眼睛细节部分的表现。



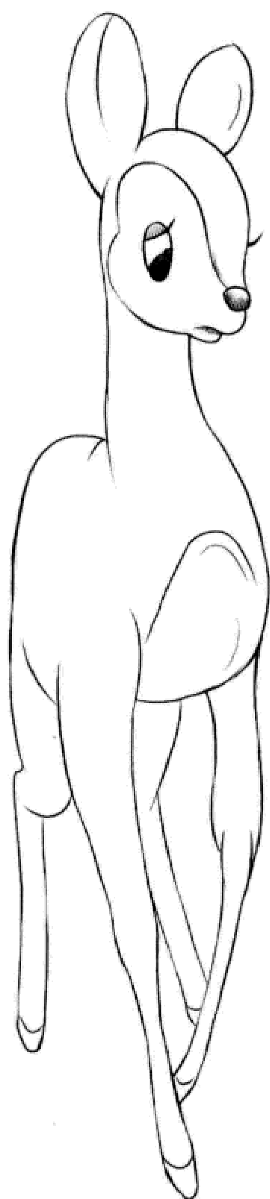
注意腿部线条的不同走向。





下面我们绘制一只正在奔跑的小鹿形象，小鹿的两个前肢向前迈进，后肢向后蹬，身体呈向前冲的状态。

在绘画时注意小鹿眼神的把握及表情的刻画。

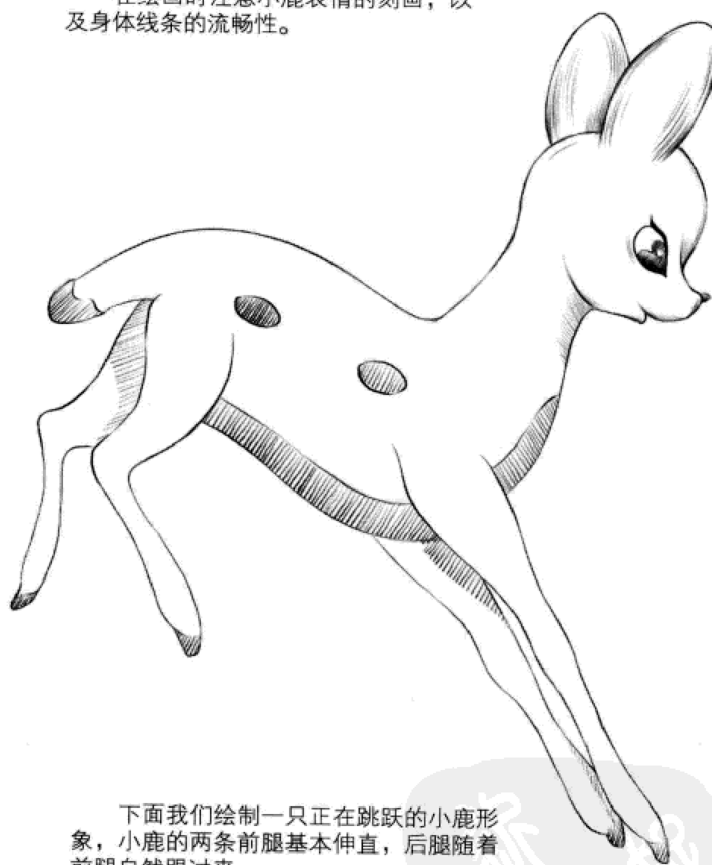


在绘制时要注意四条腿的协调性。



下面我们绘制一只无精打采的小鹿，小鹿的表情显得很忧郁，步伐较缓慢。

在绘画时注意小鹿表情的刻画，以及身体线条的流畅性。



下面我们绘制一只正在跳跃的小鹿形象，小鹿的两条前腿基本伸直，后腿随着前腿自然跟过来。

在绘画时注意小鹿跳跃瞬间的把握。



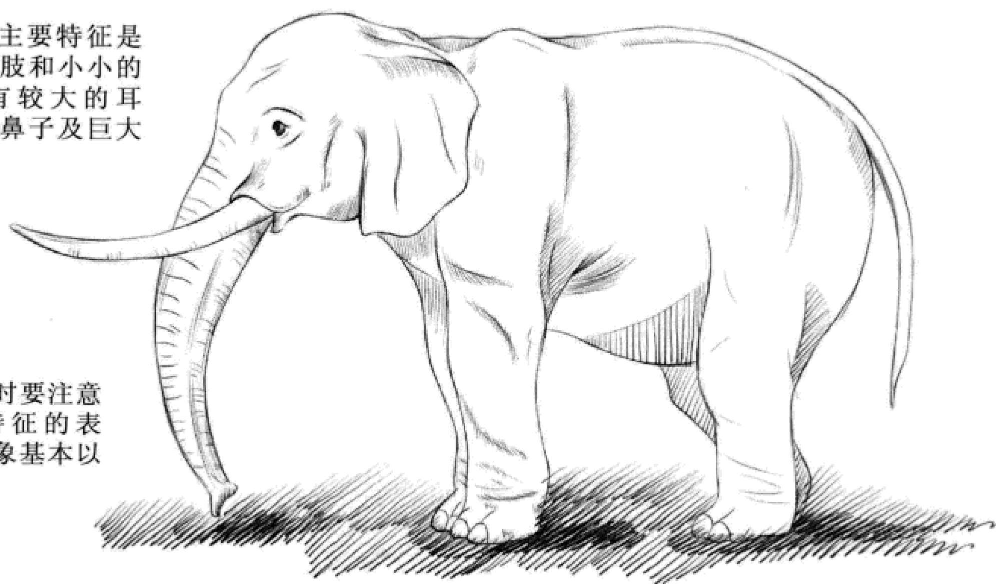
在绘制时要注意后退的弯曲程度。

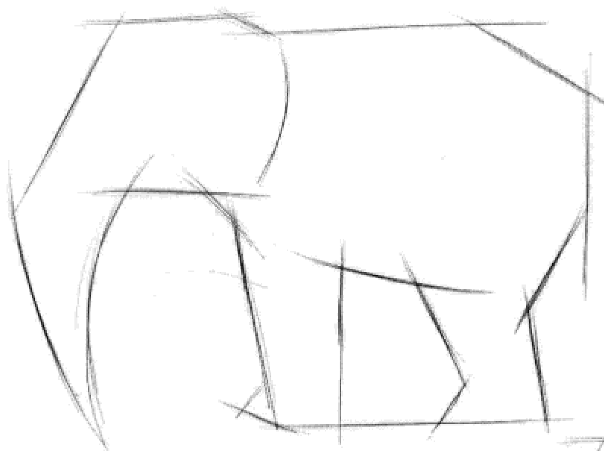


大象的画法

大象的主要特征是有粗壮的四肢和小小的尾巴，还有较大的耳朵、长长的鼻子及巨大的獠牙。

在绘制时要注意大象这些特征的表现，另外大象基本以圆形为主。





❶

用简单的线条来确定大象的头部、躯干和四肢的位置。

在绘画时注意用线要有一定的概括性，另外线条要画得随意一些。



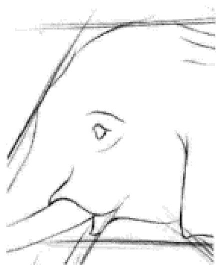
❷

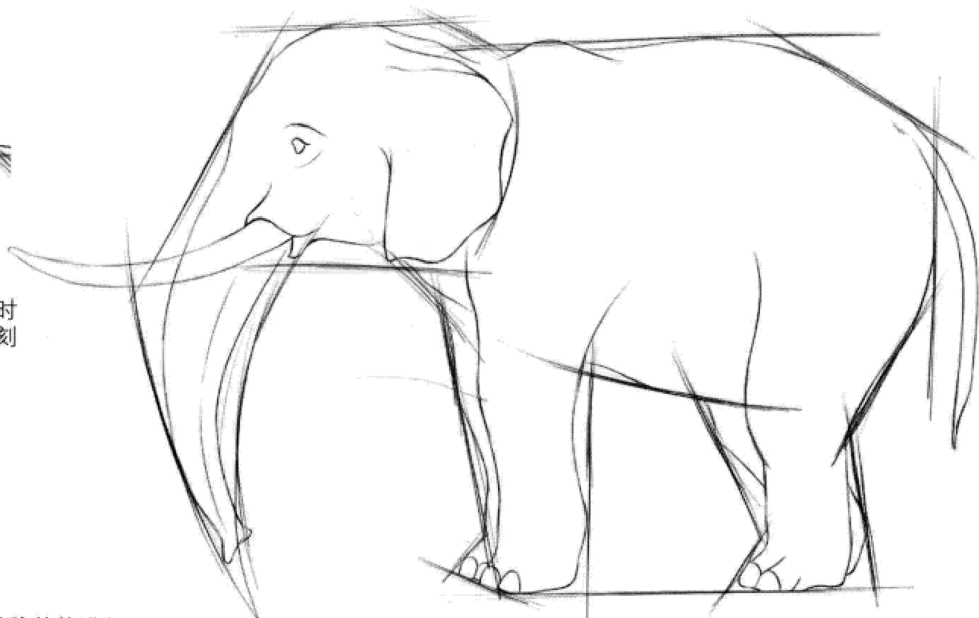
在轮廓线的基础上，逐步地画出大象的外轮廓。

在绘画时注意头部与躯干的比例，以及四肢的准确位置。

❸

对线稿进行整体深入地绘画，在五官上确定眼睛、耳朵、鼻子及獠牙的位置，另外确定出四肢的具体位置。





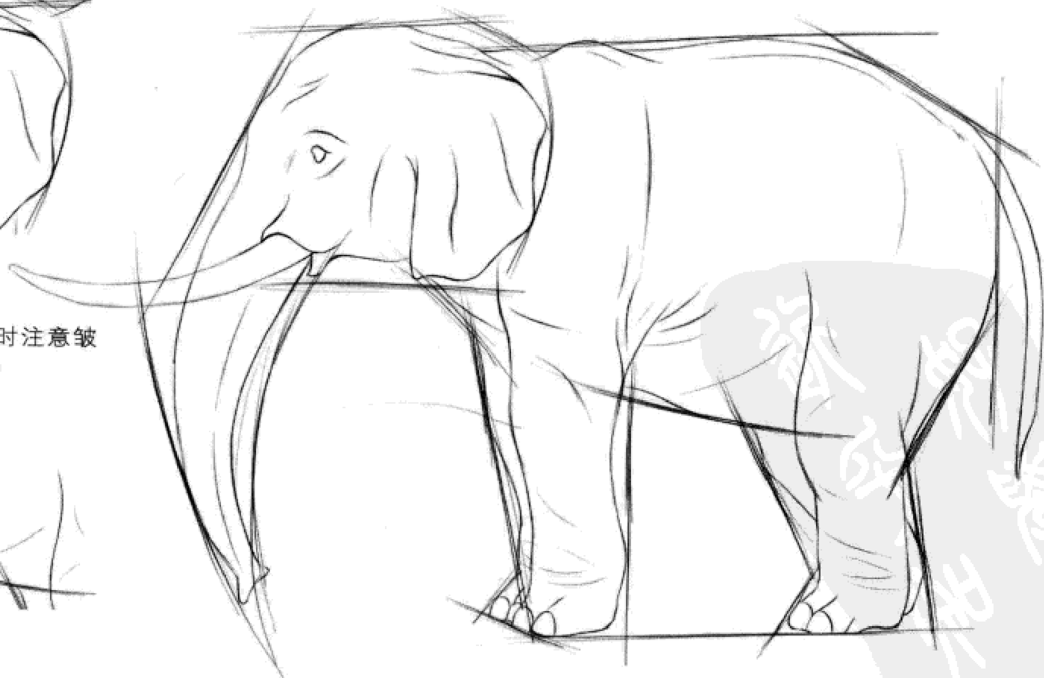
在绘制五官时注意眼睛形状的刻画及獠牙的表现。

❹

接下来对线稿整体进行深入绘画，绘制出大象的身体结构。

在绘制时要注意大象身体上皱纹的细节表现。





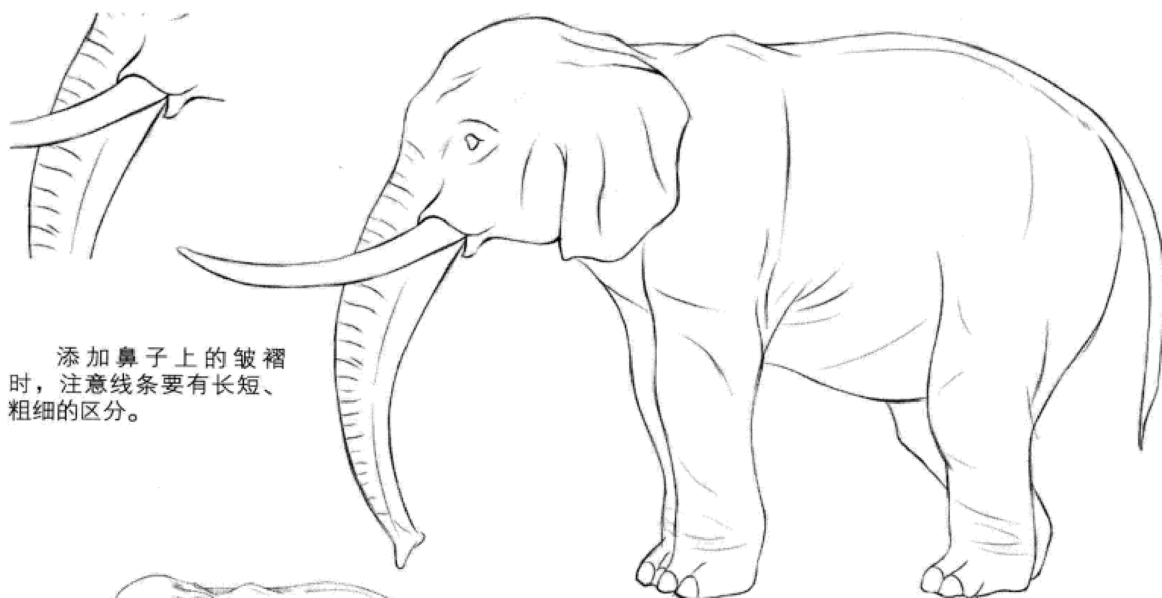
绘画时注意皱纹的表现。



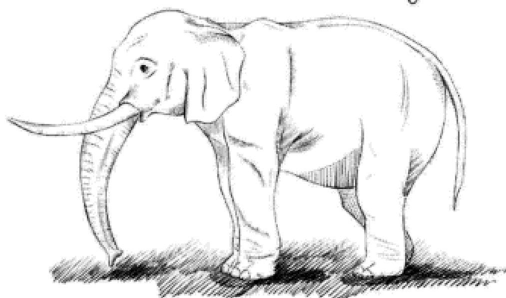
❺

下面继续为大象添加细节，大象的基本形态绘制完成后，试将起稿线擦除以查看结果。

在绘画时注意大象整体细节的表现。



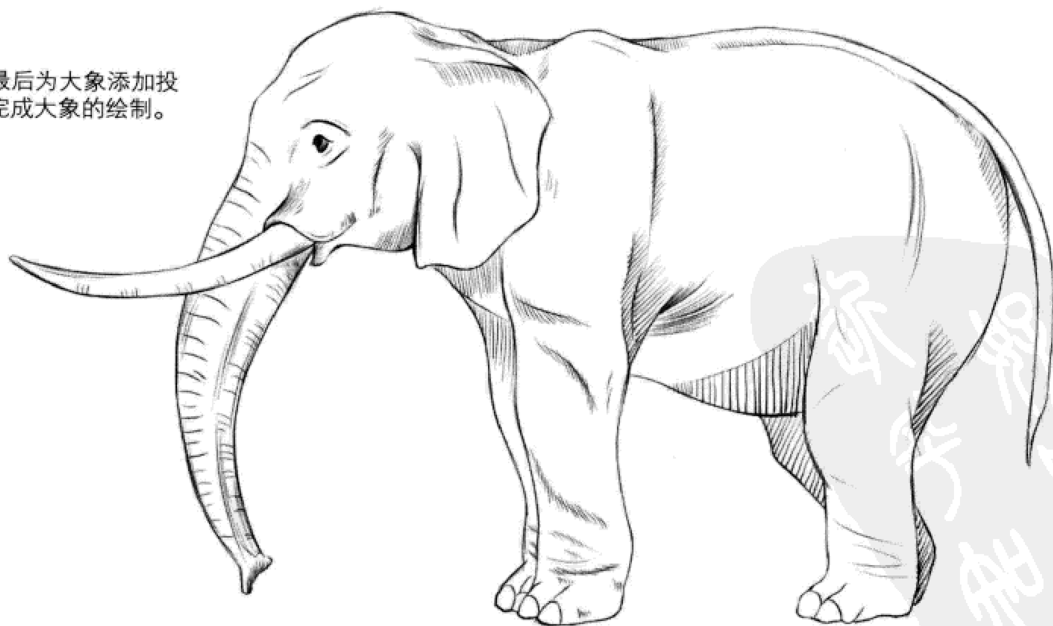
添加鼻子上的皱褶时，注意线条要有长短、粗细的区分。



❻

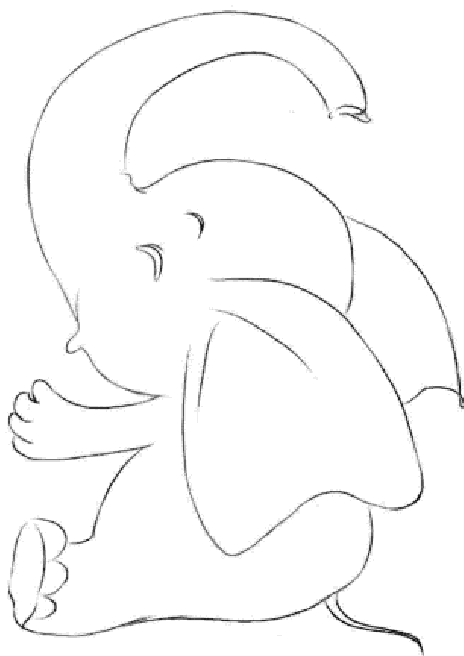
接下来给大象的五官和四肢添加调子，增加画面的立体效果。

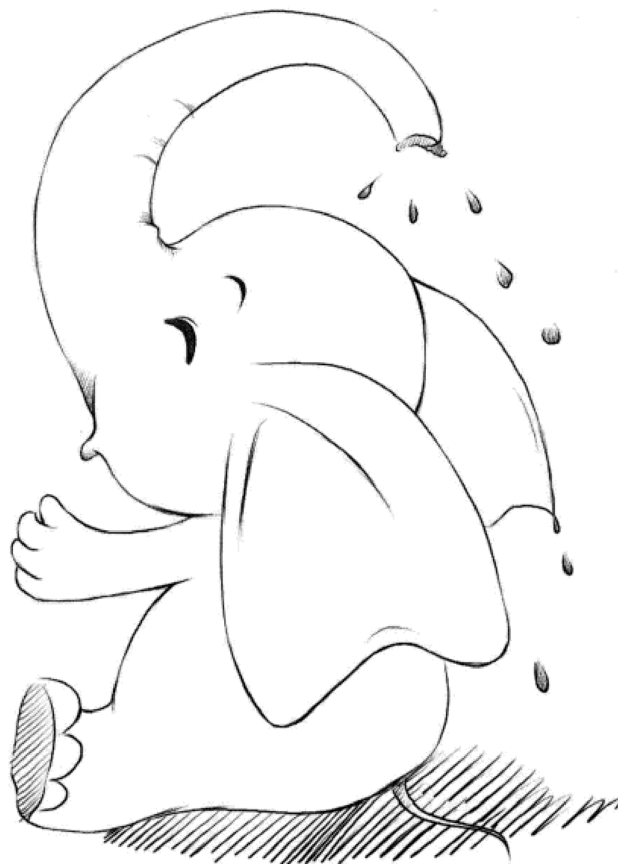
绘画时注意将大象的眼睛和嘴巴画得黑一些，另外还要注意线条的粗细和轻重变化。



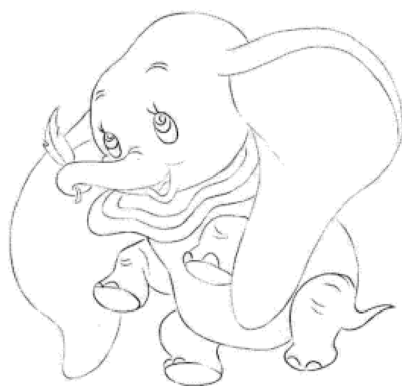
最后为大象添加投影，完成大象的绘制。

各种形态的大象





下面我们根据需要来绘制不同状态下大象的形象。



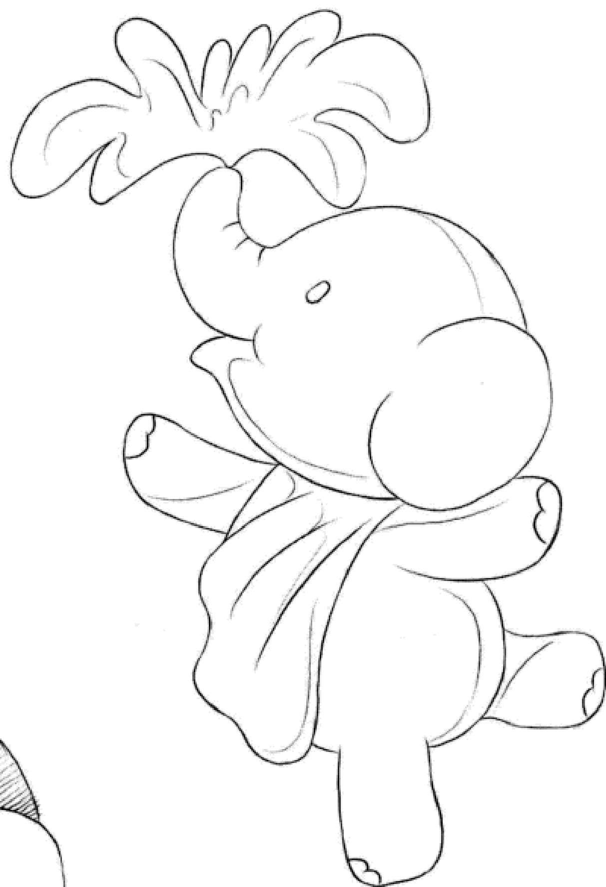


下面我们来绘制一头正在玩耍的小象，小象长着两个夸张的大耳朵，鼻子卷着一支羽毛，两个前肢抬起。

在绘画时注意小象表情的刻画，以及头部与身体的比例。



我们来绘制一头可爱的小象，在绘画时注意头部和身体的比例及五官与肢体的表现。接下来再为小象添加一些场景元素。

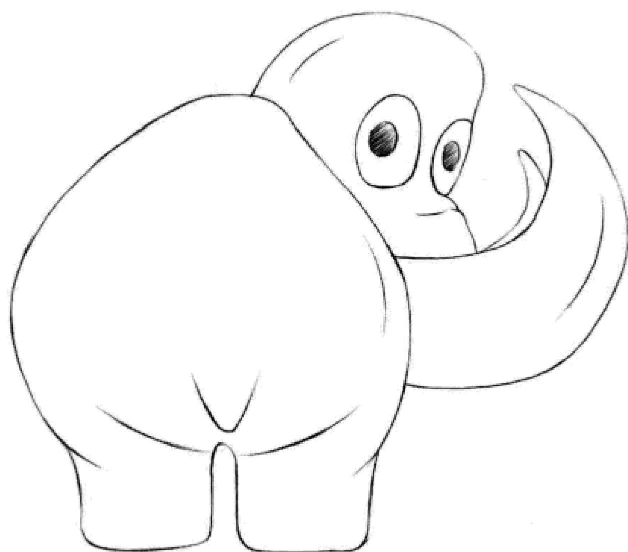




下面我们为画面添加阴影效果，完善调子的绘制，我们还可以为小象添加阴影效果。

在绘画时注意水花和小象的比例。

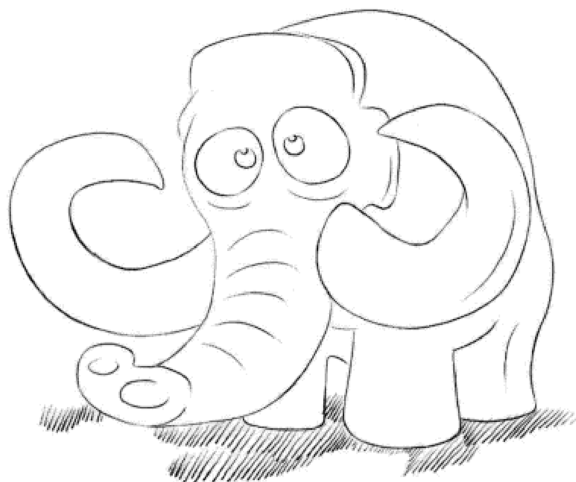


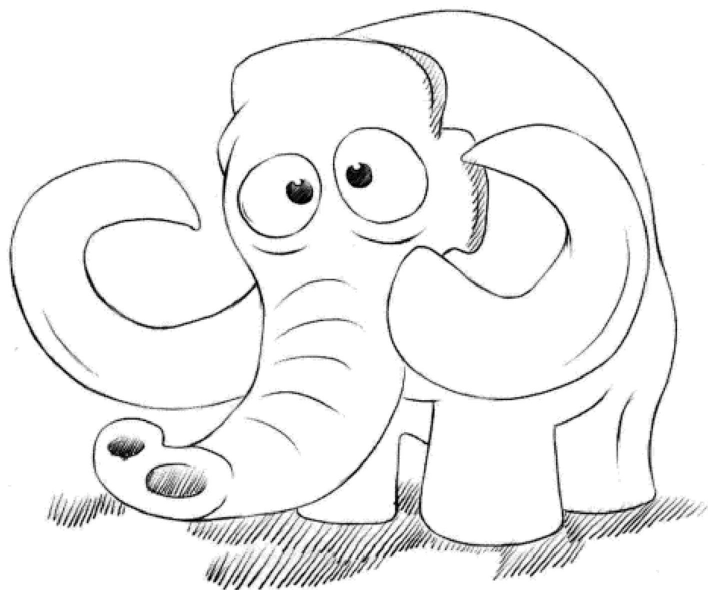




下面我们绘制大象的背影，在绘画时注意大象的眼神及身体与头部的比例关系。







下面我们绘制一头比较夸张的大象形象，大象长着一对巨大的獠牙，眼睛和鼻孔都很大。

在绘画时注意大象眼睛的绘制及高光的表现，另外注意头部和身体的比例。

蹄类动物的写实画法

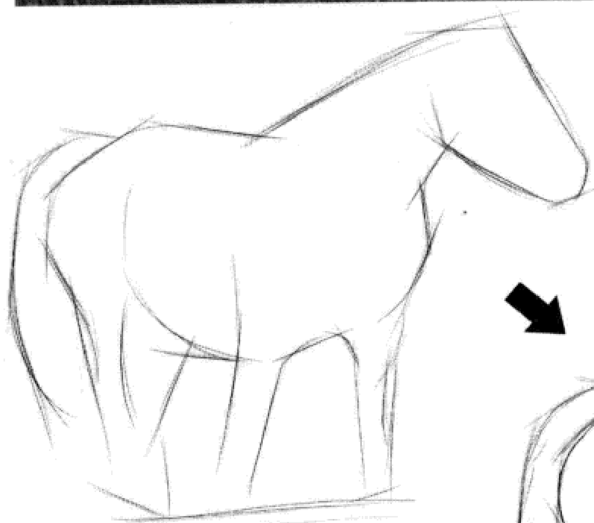


这匹马展现在我们面前的感觉是身材矫健，具有力量、速度。

在绘画时抓住主要特征即可。

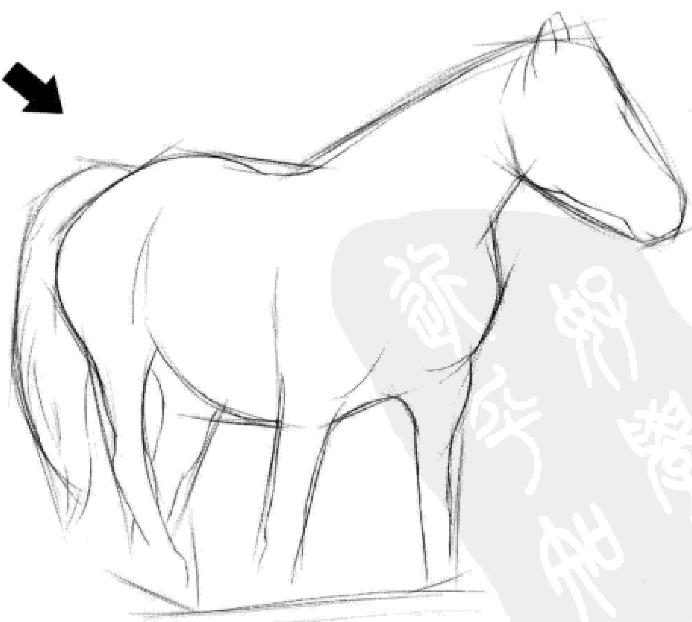
❶

依照图片勾勒出全身的轮廓线，确定头部、躯干及四肢的位置。



在绘画时注意头部与身体的比例关系。另外起稿线可以画得轻一些。





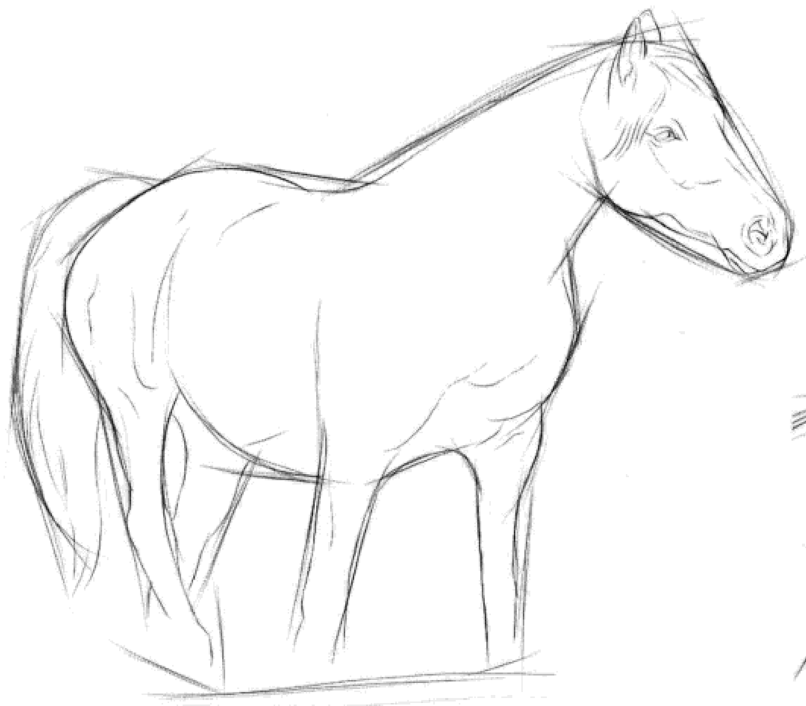
❷

在线稿的基础上，沿着线稿对其进行整体深入刻画。

在绘制时要注意线条的轻重。

❸

逐步地对其进行深入绘制，大致地画出五官及身体结构的外轮廓。



在绘制五官时，依照图片勾勒出眼睛、鼻子、嘴和耳朵等部位。

在绘画时线条要轻一些。



❹

接下来在脖子和马尾的位置为马添加毛发效果，绘画时注意线条的流畅性。



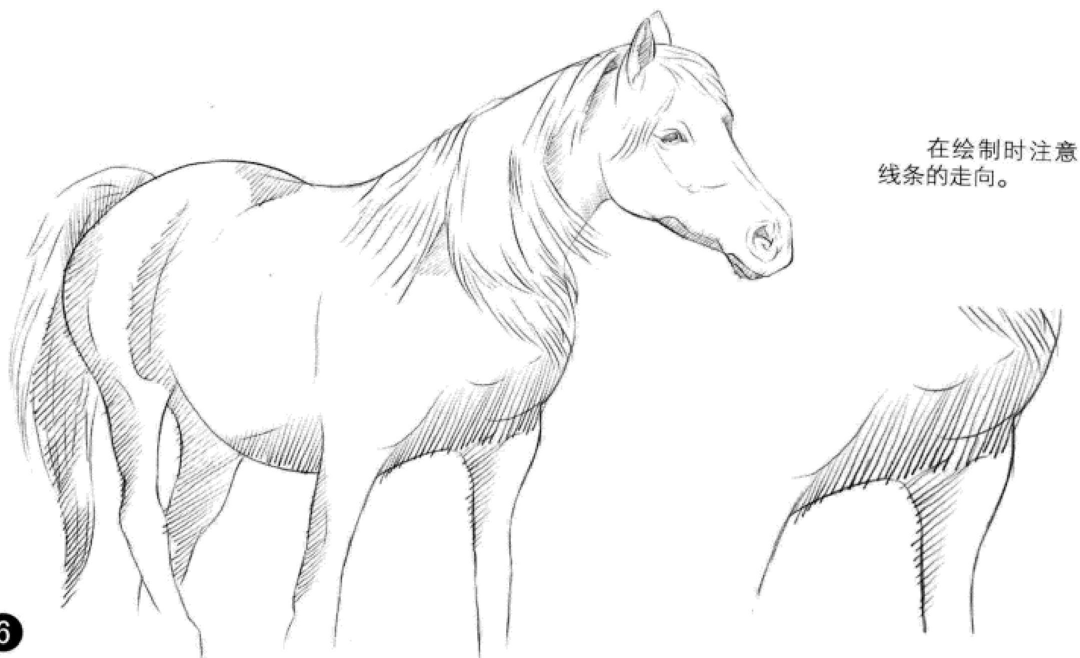
在绘制马鬃时注意线条的走向。



❺

在马的起稿完成之后，下面我们为马添加阴影效果。

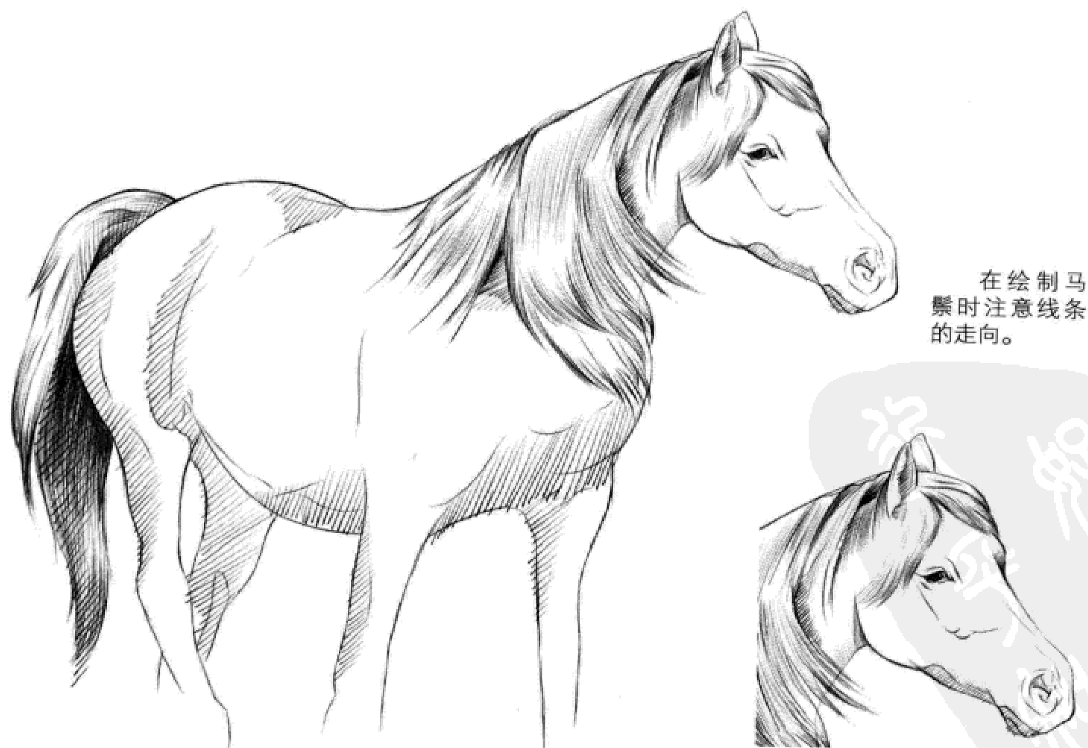
在绘制时注意调子的位置，另外在绘制初步调子时注意线条要画得轻一些。

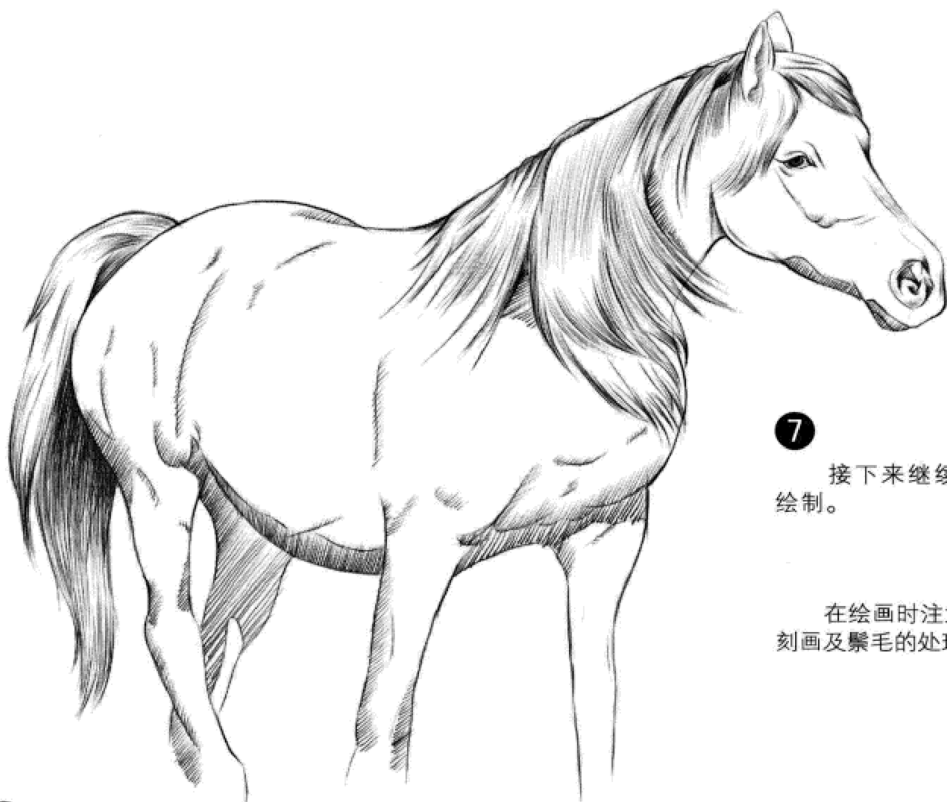


❻

在初步阴影的基础上，继续加强对阴影的绘制。

绘画重点在马的头部和马尾的部分，绘画时注意调子的明暗要分明。





❼

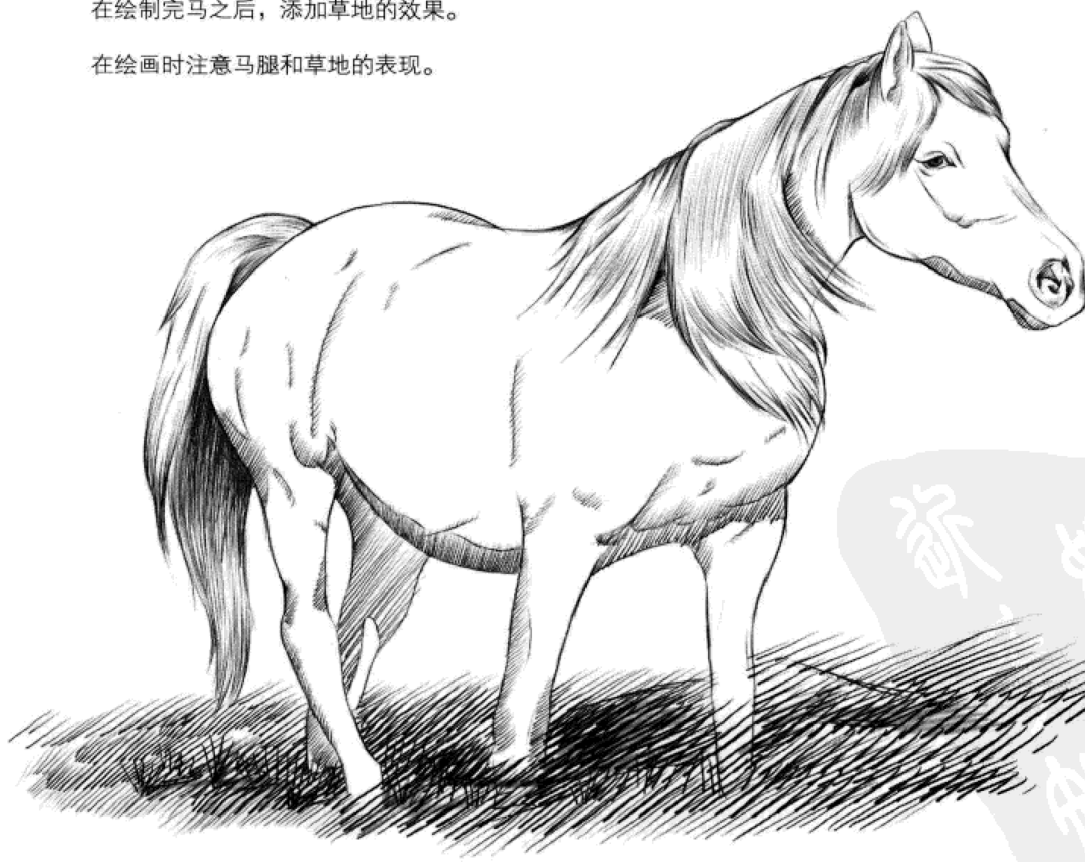
接下来继续加强对阴影的绘制。

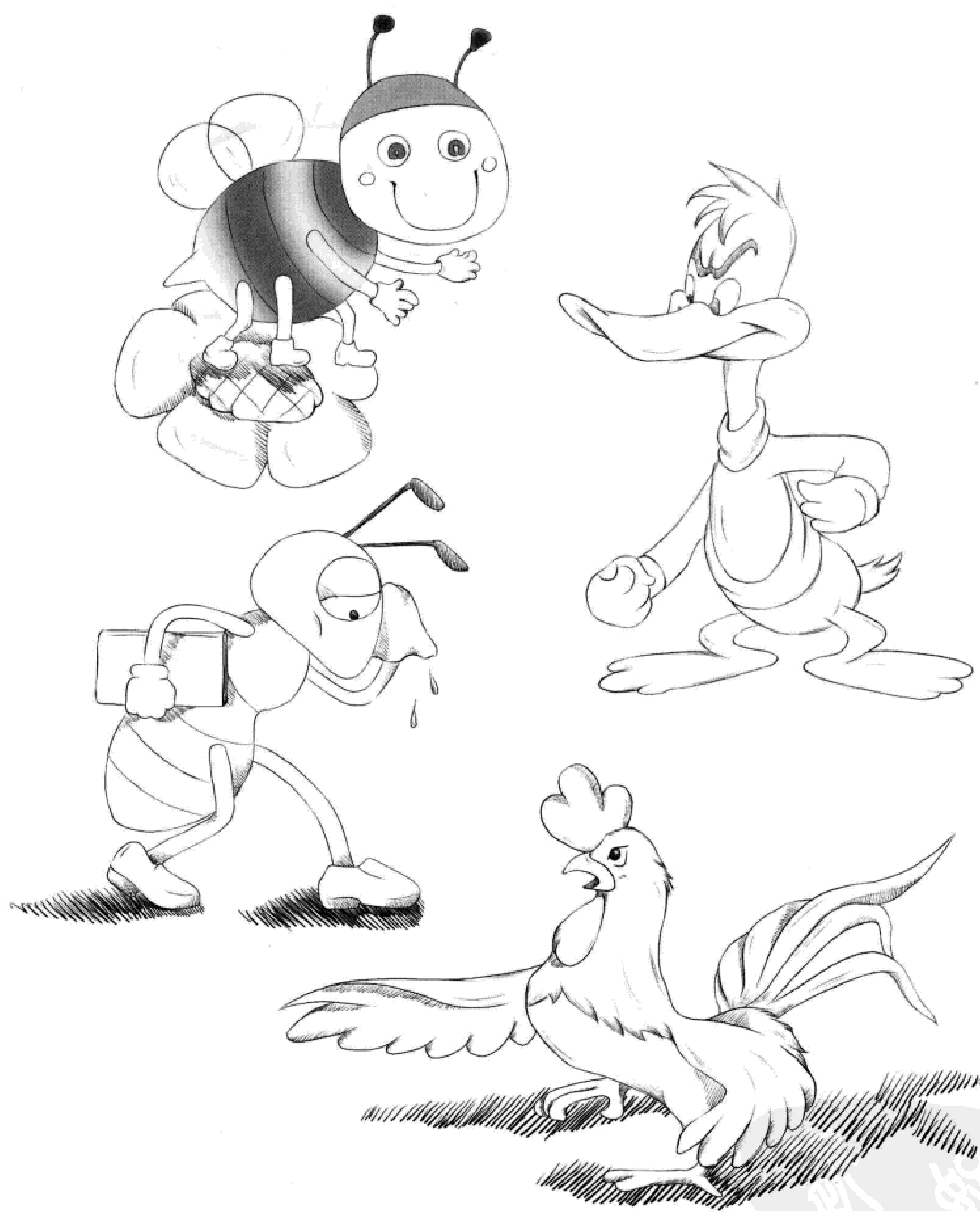
在绘画时注意五官的细致刻画及鬃毛的处理。

❽

在绘制完马之后，添加草地的效果。

在绘画时注意马腿和草地的表现。



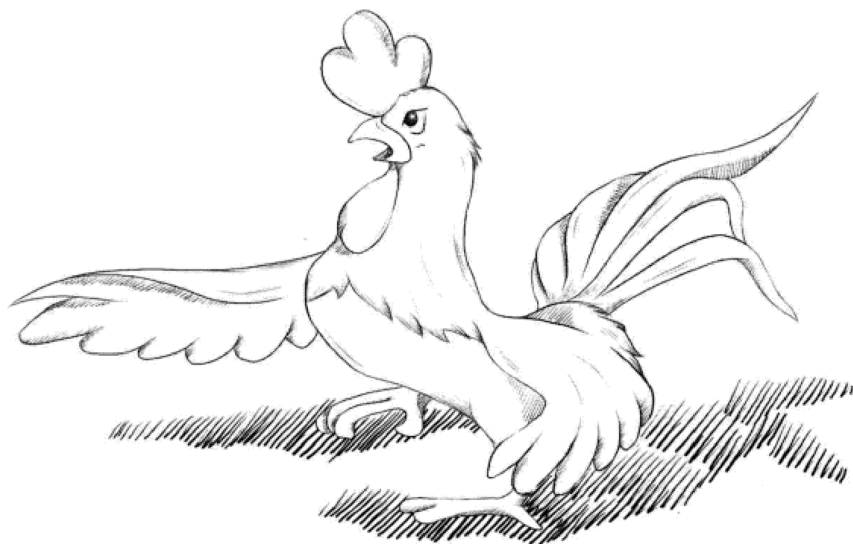


第六章　飞行类动物的绘制

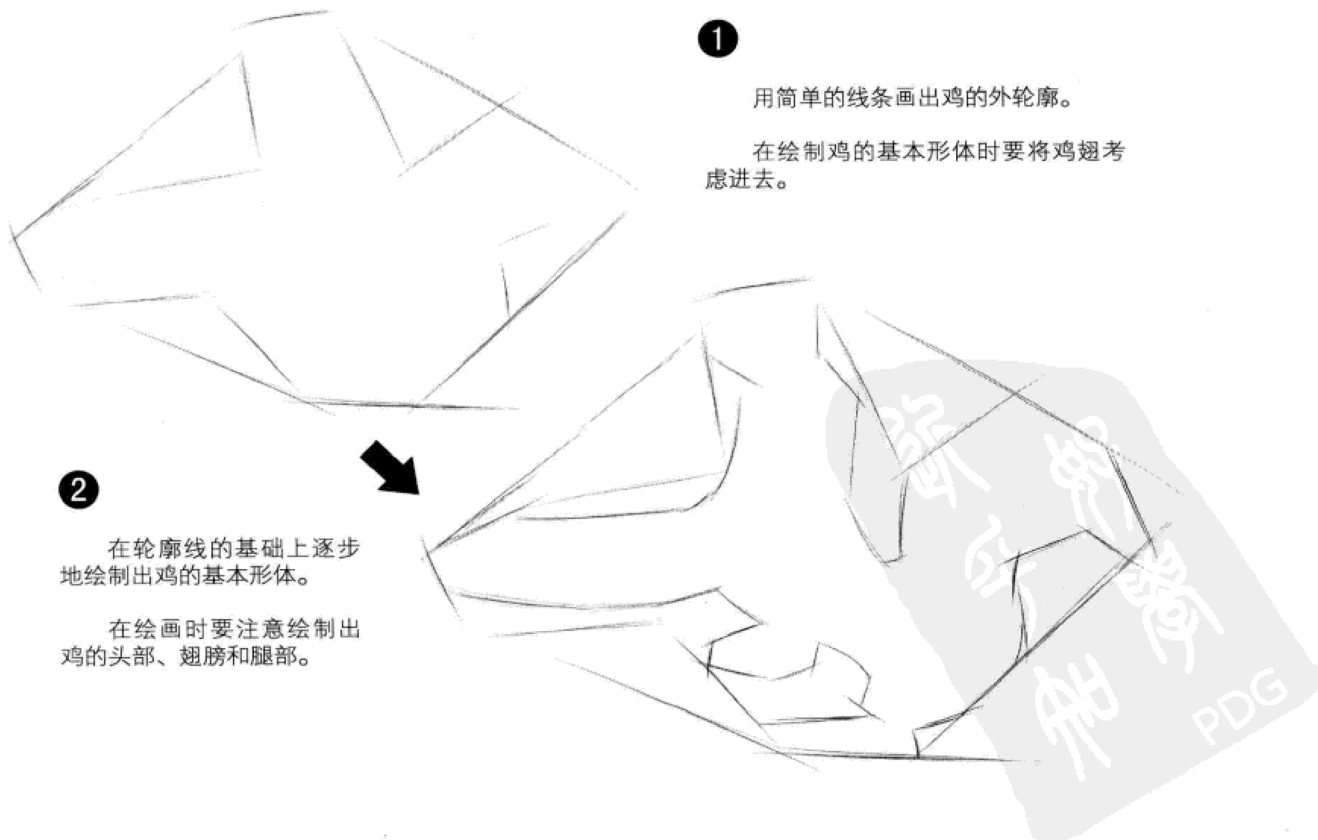
在动漫中要把握好角色的特征，掌握一些动物的基础知识是很重要的。

禽类动物的画法

鸡的基本画法



在绘制鸡的时候应考虑到鸡的各种特点，在夸张时要对这些特点进行有目的的强化或者减弱。



❶

用简单的线条画出鸡的外轮廓。

在绘制鸡的基本形体时要将鸡翅考虑进去。

❷

在轮廓线的基础上逐步地绘制出鸡的基本形体。

在绘画时要注意绘制出鸡的头部、翅膀和腿部。



3

下面绘制出鸡头部、翅膀和爪子的形状。

在绘制腿部时注意外形的把握，双腿的位置直接决定了形象的运动状态。

4

对线稿整体进行细致调整并刻画出头部五官。

在绘画时注意要对整体进行绘制，不要只对局部进行绘制。



5

继续对鸡进行细致地刻画，在绘制五官时，要将眼睛的结构画出来，其次注意翅膀和尾巴的表现；在绘制身体时，要将脚部的细节部分画清楚。

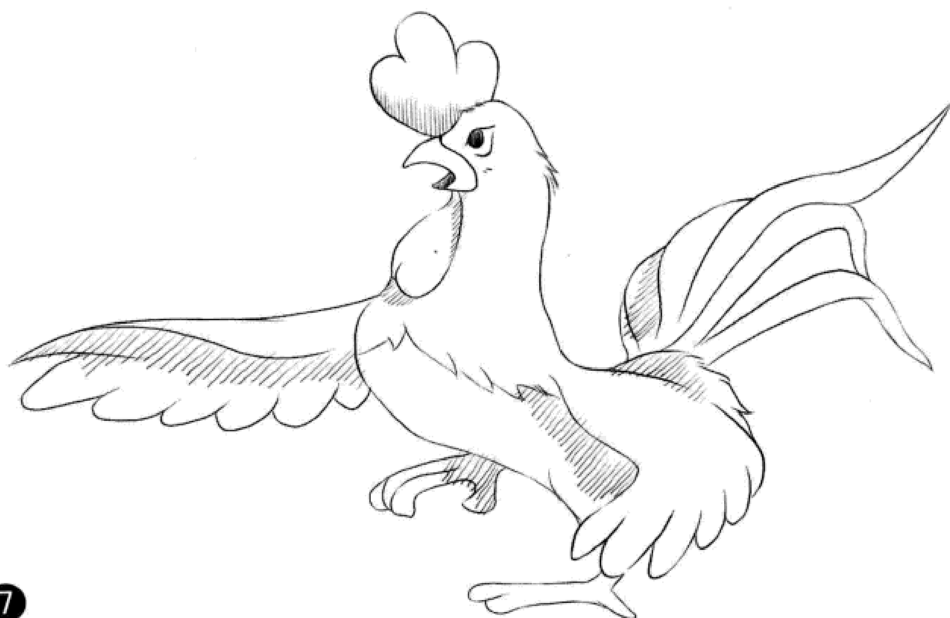
在进行深入绘画时应注意，线条要有轻重、粗细的对比。



❻

接下来给鸡的面部和肢体添加调子，增加画面的层次感和立体感。

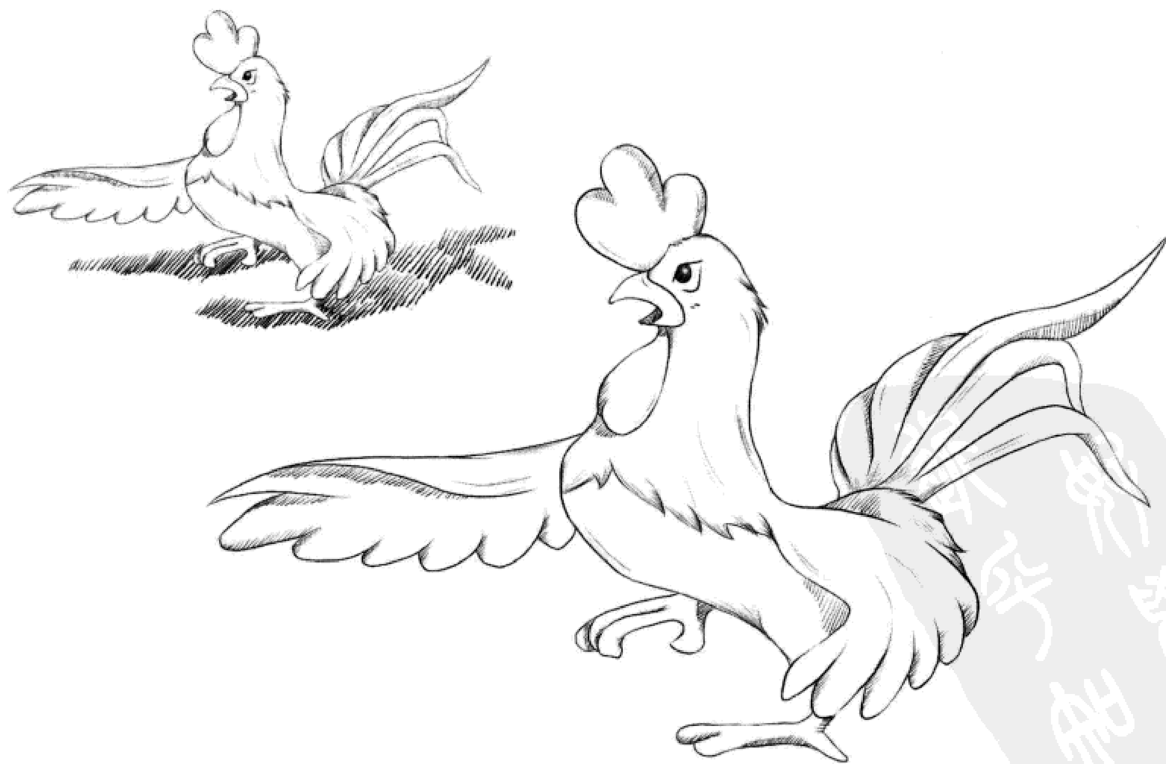
绘画时注意调子的线条不要太重，排列时可以松散些。另外注意添加调子的位置。



❼

在原有调子的基础上继续对鸡进行深入刻画（如：眼睛、嘴巴、翅膀、尾巴和爪子等），使画面的层次感更加突出。

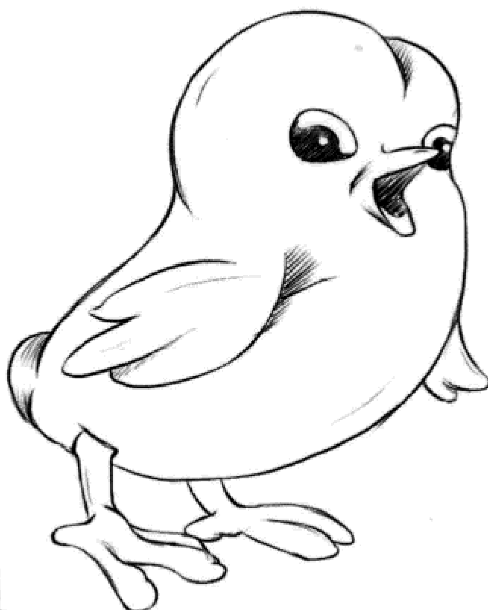
在绘画时注意眼神的刻画及整体效果的把握。



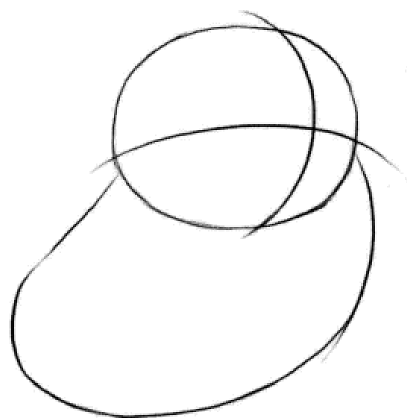
可爱的小鸡

首先利用椭圆形确立鸡的基本形态。

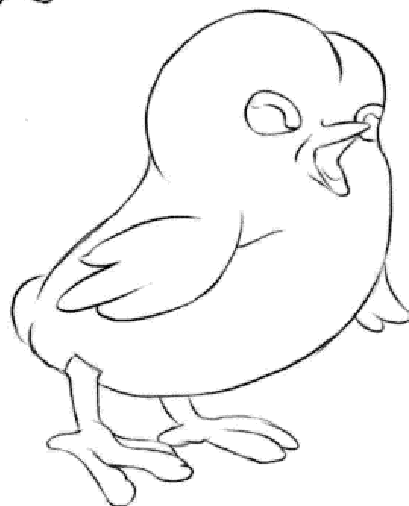
在绘画时采用面部基准线确定头部的朝向。



在鸡的外形绘制完成后，添加一些阴影效果。



具体化卡通动物的特征（添加眼睛、嘴巴和翅膀等细节），并加强卡通动物的动势表现。





下面我们根据需要来绘制不同状态下鸡的形象。





下面我们来绘制一只可爱的小鸡形象，鸡的翅膀较小，腿部离得较远，另外脖子上扎着一条小围巾。

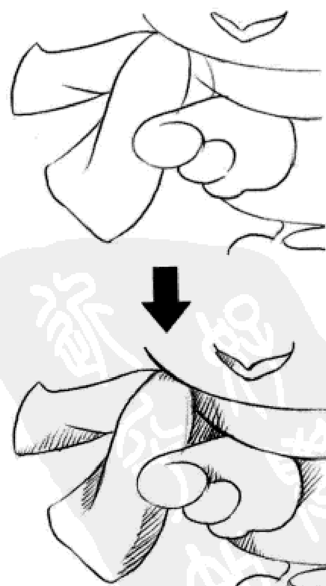
在绘制时注意起稿时要把握好鸡的整体形态。



在初步调子的基础上添加一些细节处理，绘画重点在五官和脖子上。

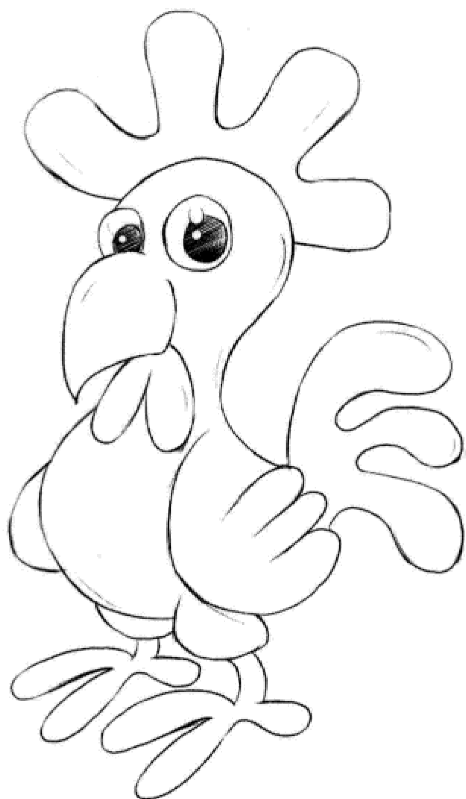
绘制眼睛的线条要画得粗重一些，其次是围脖的绘制（翅膀也是同样处理），使其看起来更具空间感。







玩具鸡

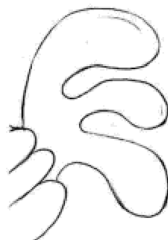


下面我们来绘制一只玩具鸡的形象，玩具鸡的最大特点就是目光呆滞、身体死板、缺乏灵活性。

绘制时要注意头部与身体的比例，另外要突出鸡的夸张表现。



在绘画时注意鸡眼睛的内部结构和尾巴的夸张表现。



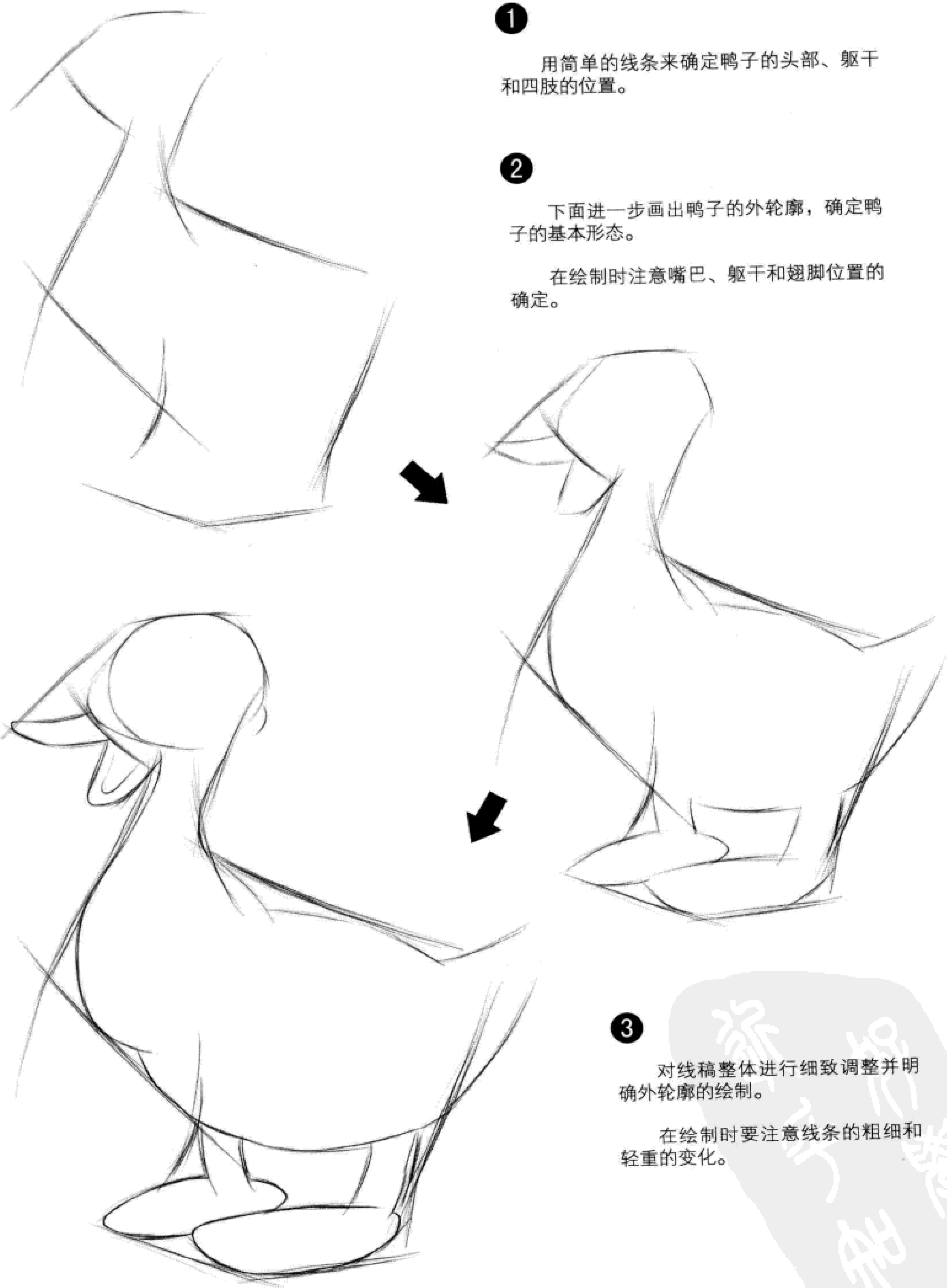


下面我们来绘制一只较普通的公鸡形象，公鸡的整体形象很大众。

绘制时要注意头部与身体的比例，另外要突出阴影的表现。



鸭的基本画法



❶

用简单的线条来确定鸭子的头部、躯干和四肢的位置。

❷

下面进一步画出鸭子的外轮廓，确定鸭子的基本形态。

在绘制时注意嘴巴、躯干和翅脚位置的确定。

❸

对线稿整体进行细致调整并明确外轮廓的绘制。

在绘制时要注意线条的粗细和轻重的变化。





❹

在轮廓线的基础上逐步地画出鸭子头部和躯干的结构。

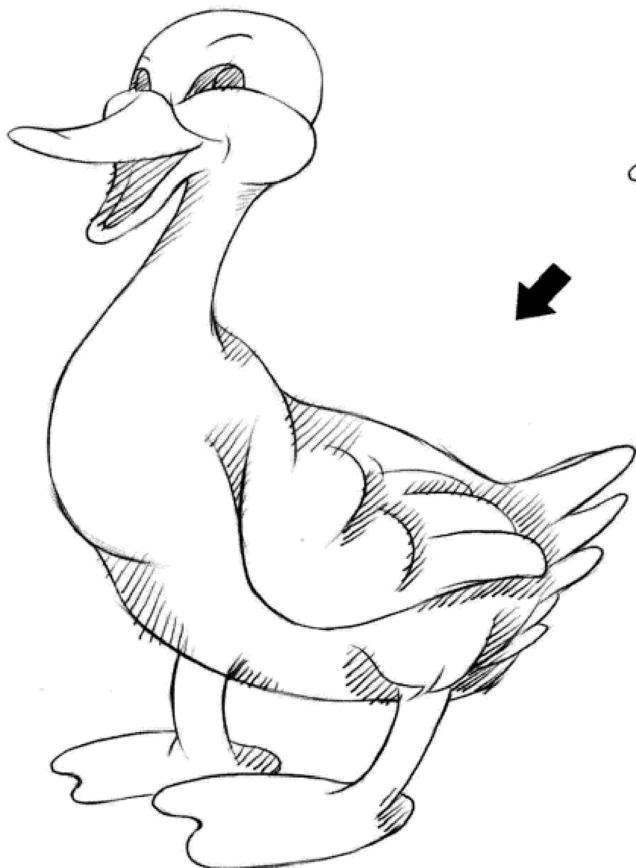
在绘制头部时为其添加面部基准线，以确定朝向。



❺

继续深入绘画，在大的形体及位置确立之后绘制一些细节（如：眼睛、嘴巴、翅膀和腿部等）。

在绘制时要注意外形的把握。



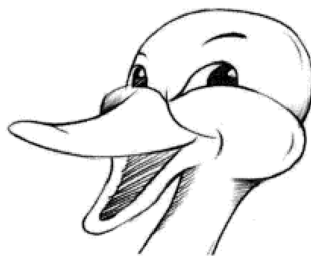


❻

接下来给鸭子的五官和身体添加调子，增加画面的层次感和立体感。

绘画时注意上调子的位置，以及调子的概括性。





❼

在原有调子的基础上继续对鸭子进行深入刻画。

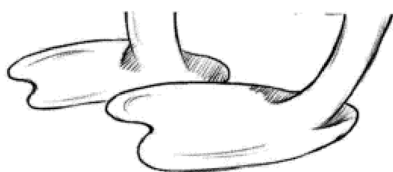
在绘画时注意头部的细节刻画及翅膀和尾巴的绘制。另外鸭子的眼睛是向上看的，绘画时注意眼神的把握。



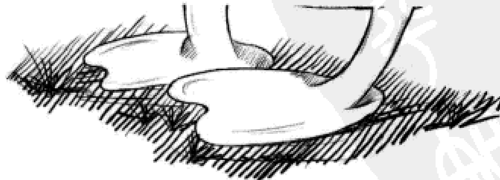
❽

对画面整体进行调整，绘画完成后，为其添加投影效果，使动物的角色形象更加突出。

阴影的绘制要注意把握画面整体的平均感及虚实感。







可爱的小鸭子



下面我们根据需要来绘制不同状态下鸭子的形象。



在绘制时要注意鸭子重心的把握。

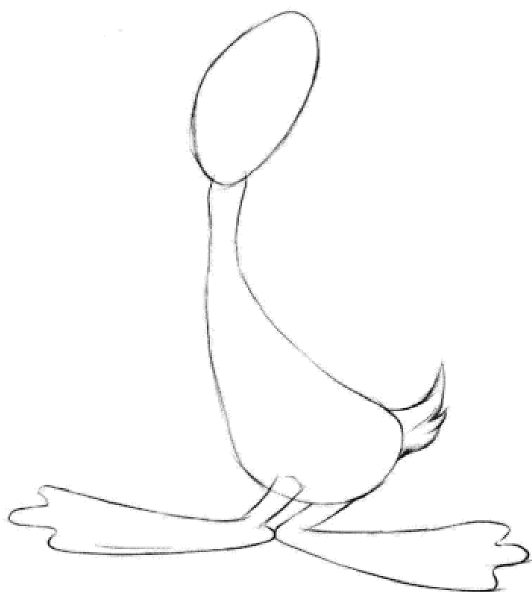


下面我们来绘制一只可爱的小鸭子形象，漫步的姿态，头部略微仰起，两个翅膀自然下垂，步子较小。

绘制时要注意头部与身体的协调性，并且掌握好动作的平衡感，确定头部朝向。



调皮的鸭子



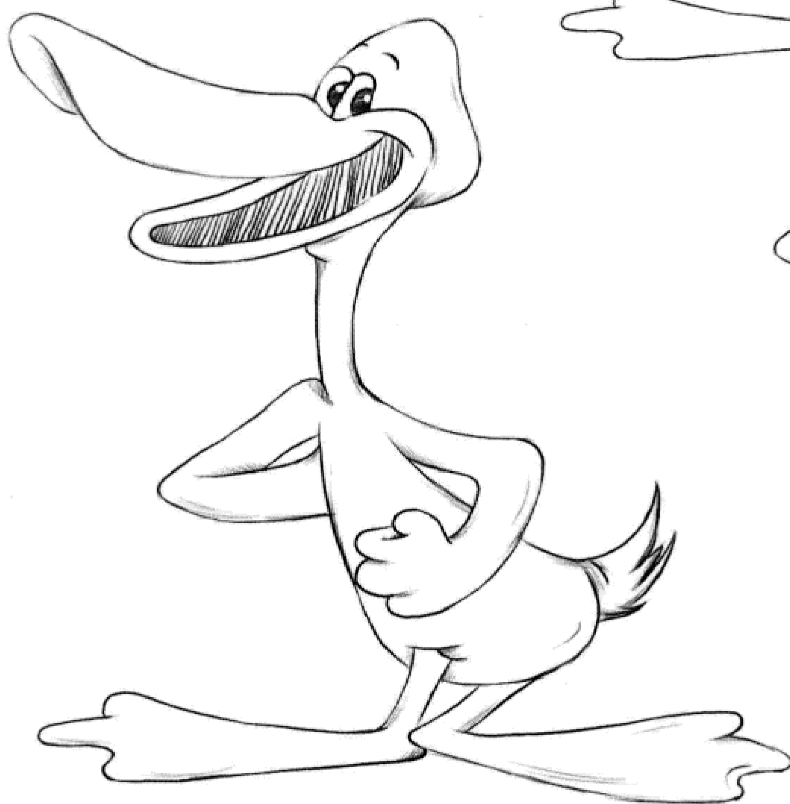
下面我们来绘制一只调皮的鸭子形象，鸭子的头部较小，嘴巴和爪子可以画得夸张一些，另外鸭子的上肢一只在胸前另一只背在身体的后面。

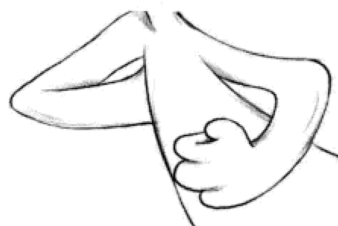
在绘制时注意起稿时要把握好鸭子的整体形态。



在初步绘制的基础上添加一些细节处理（如：眼睛、嘴巴和四肢），绘画重点在五官和四肢上。绘画完成后为其添加阴影效果，以加强画面的层次感。

绘制眼睛的线条要画得粗重一些，其次是尾巴的绘制。





在绘画时注意四肢的前后关系。



愤怒的鸭子



下面我们来绘制一只发怒时的鸭子，鸭子的面部表情愤怒，两个上肢一前一后位于身体的两侧，两个爪子分开而立。

在绘制时注意表情的刻画和肢体基本形态的把握。

在初步绘画的基础上添加一些细节处理，绘画重点在五官上。绘画完成后为其添加阴影效果，以加强画面的层次感。

绘制五官的线条要画得粗重一些，另外注意眼神的把握。





鸟的画法

鸟的基本画法

❶

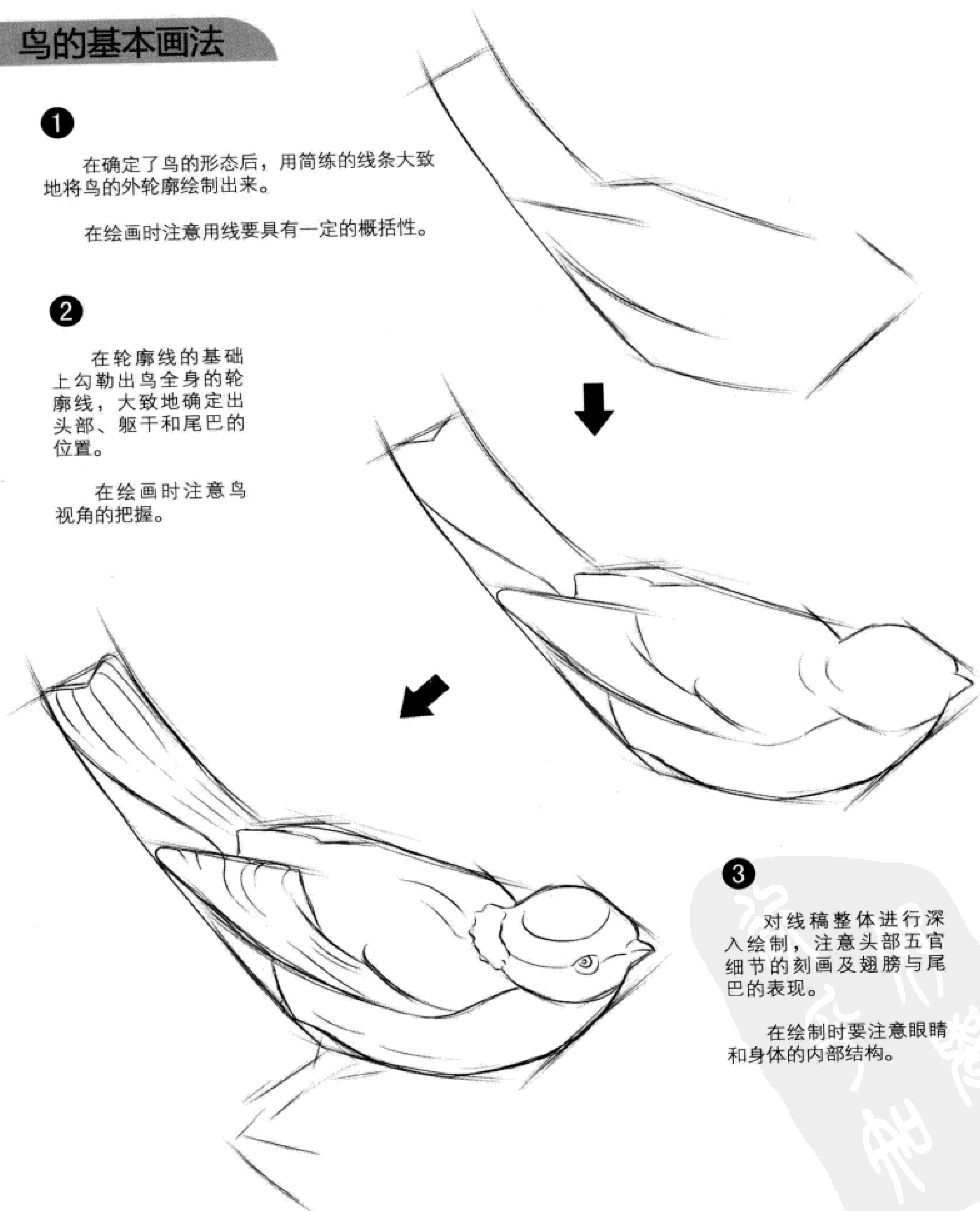
在确定了鸟的形态后，用简练的线条大致地将鸟的外轮廓绘制出来。

在绘画时注意用线要具有一定的概括性。

❷

在轮廓线的基础上勾勒出鸟全身的轮廓线，大致地确定出头部、躯干和尾巴的位置。

在绘画时注意鸟视角的把握。



❸

对线稿整体进行深入绘制，注意头部五官细节的刻画及翅膀与尾巴的表现。

在绘制时要注意眼睛和身体的内部结构。



4

对线稿整体进行细致调整，绘画完成后，将多余的起稿线擦除，方便观看效果。

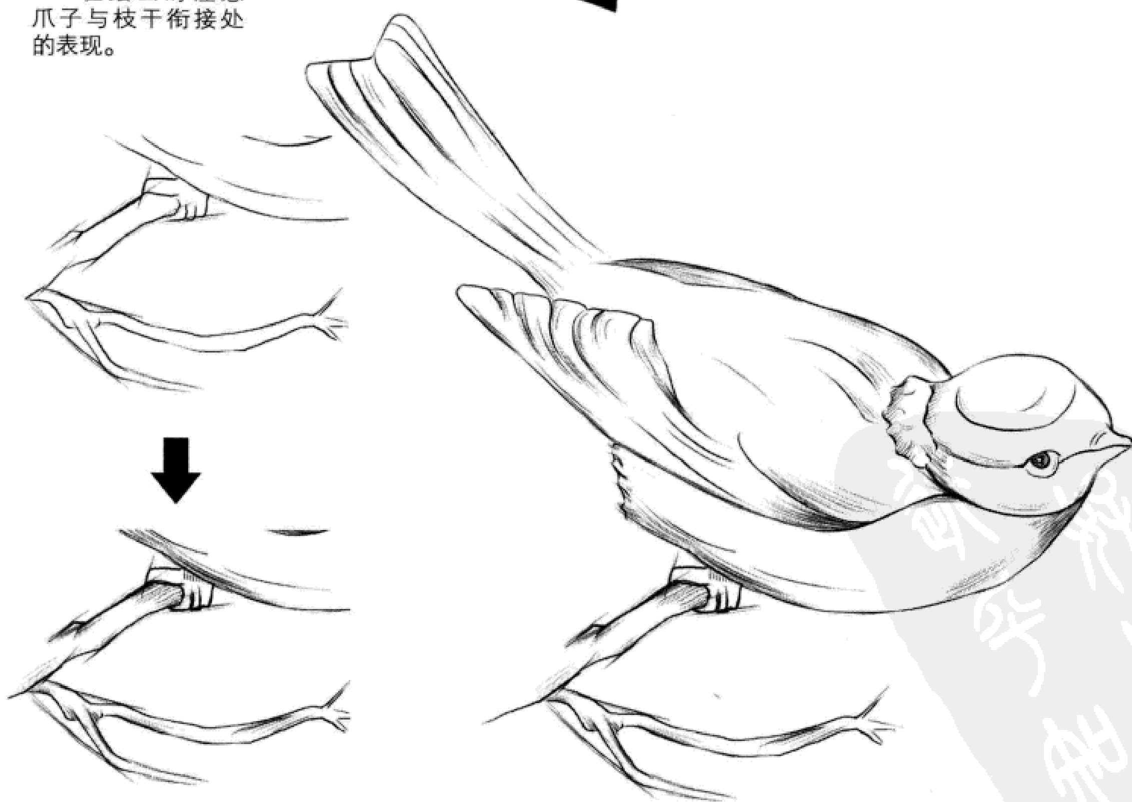
绘制完鸟后，我们为其添加一些枝干效果，

5

对画面整体进行调整，绘画完成后，为其添加阴影效果，使鸟的角色形象更加突出。

这样我们就可以看到最终的画面效果了。

在绘画时注意爪子与枝干衔接处的表现。



鹦鹉的画法

下面我们来绘制一只鹦鹉形象，首先在起稿时我们要抓住此鹦鹉的特点。它一只爪子抓着木棍，另一只爪子抬起，身体前倾，尾巴下垂。

绘制时要注意头部与身体的协调性，并且掌握好动作的平衡感。



绘制出鹦鹉的基本形态后，我们为其添加翅膀和羽毛效果。

在绘制时要注意线条的粗细和轻重的变化，另外羽毛的走向也很重要。



鹦鹉初步绘制完成后，下面我们为其添加枝干效果，这样能使画面看起来更完整。

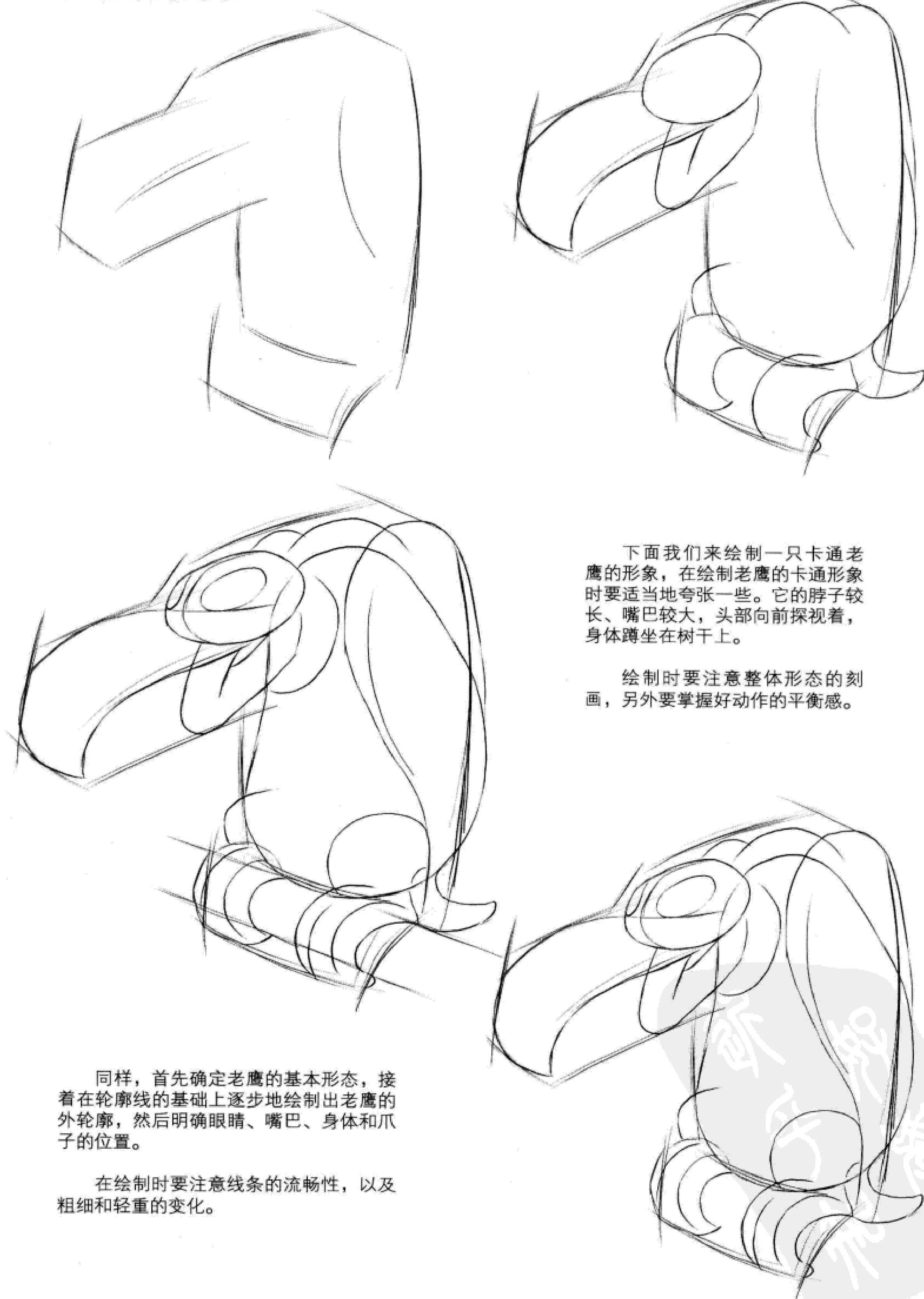
在绘制时要注意枝干的形态，以及与画面的协调性。



对画面整体进行调整，绘制完成后，为其添加阴影效果，使鹦鹉的角色形象更加突出。

这样我们就可以看到最终的画面效果了。

老鹰的画法



下面我们来绘制一只卡通老鹰的形象，在绘制老鹰的卡通形象时要适当地夸张一些。它的脖子较长、嘴巴较大，头部向前探视着，身体蹲坐在树干上。

绘制时要注意整体形态的刻画，另外要掌握好动作的平衡感。

同样，首先确定老鹰的基本形态，接着在轮廓线的基础上逐步地绘制出老鹰的外轮廓，然后明确眼睛、嘴巴、身体和爪子的位置。

在绘制时要注意线条的流畅性，以及粗细和轻重的变化。



在初步形态绘制完成后，我们来对细节进行刻画（如：眼睛、嘴巴、脖子和翅膀）。绘制完成后，我们为其添加皱褶和羽毛效果。

在绘制五官时要注意眼神的把握和嘴巴的弯曲程度，另外爪子的绘制也很重要。





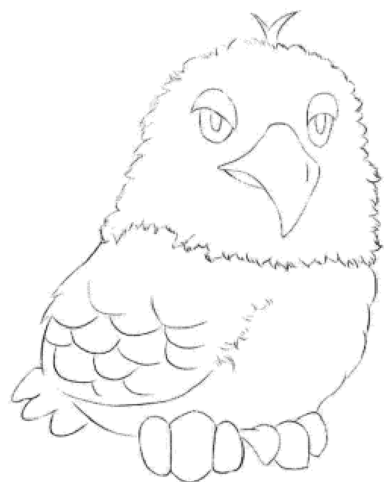
对画面整体进行调整，绘制完成后，我们试将起稿线擦除，查看效果，然后再为其添加阴影效果，使鹦鹉的角色形象更加突出。

这样我们就可以看到最终的画面效果了。

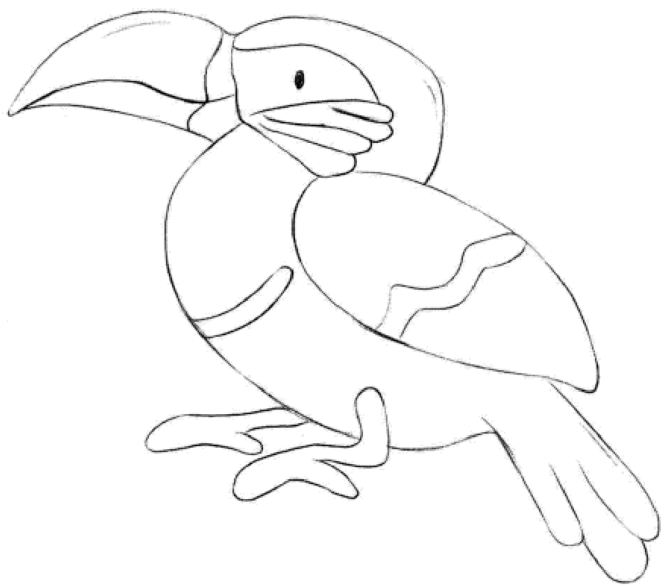
猫头鹰







小鸟

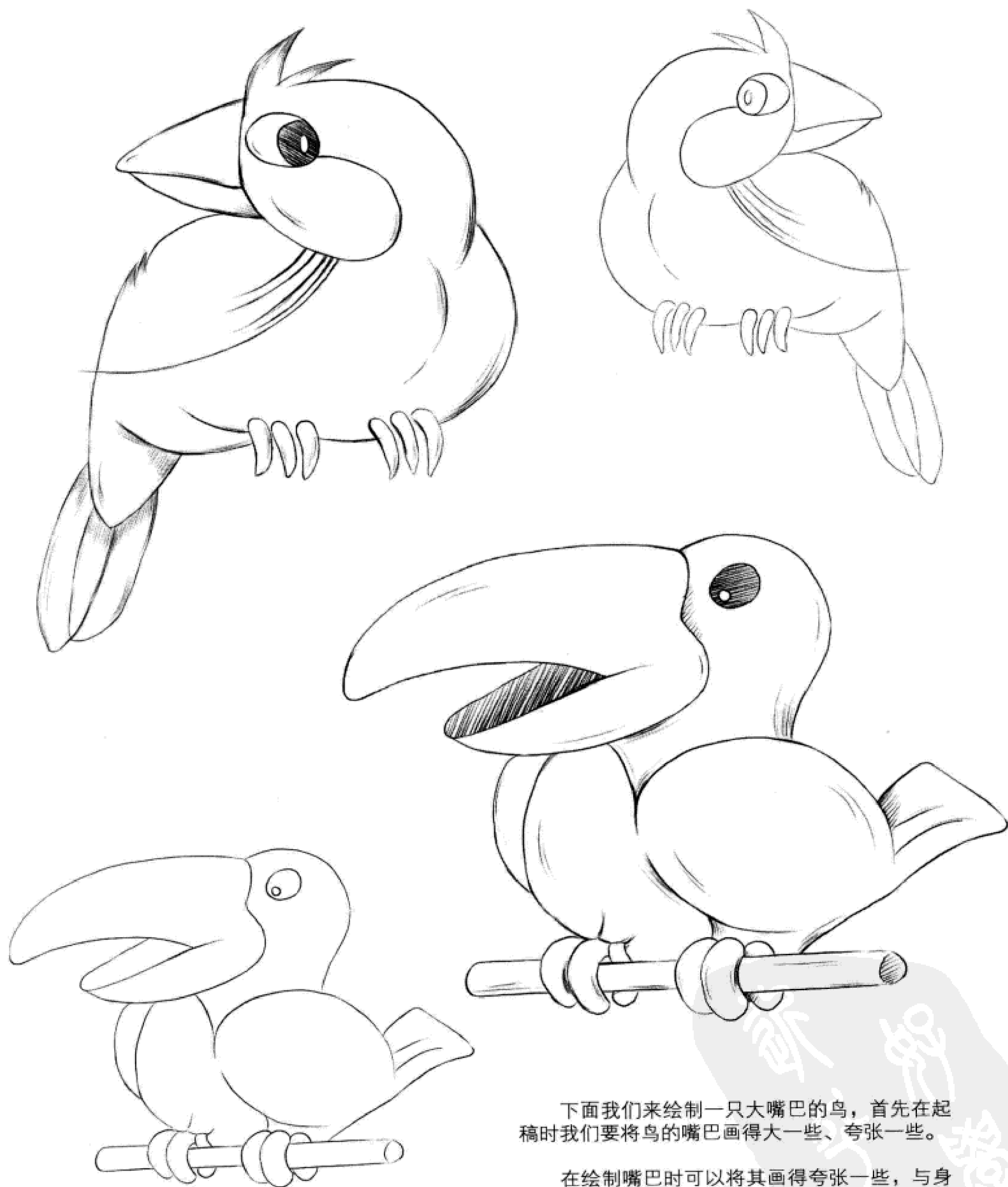


在绘制之前首先我们要抓住鸟的基本特征，如：嘴巴、翅膀、爪子的大小和形状等。

绘制时要注意重心的把握并且掌握好动作的平衡感，另外卡通鸟的形态可以画得夸张一些。

在我们确定了鸟的基本形态后，首先在起稿时我们要抓住此鸟的特征，然后再为其添加五官、羽毛等，最后再适当地为其添加阴影效果。

绘制时要注意鸟虽然种类繁多，外形各异，但站在树干上的姿态基本相同，在绘画时要将鸟的重心把握好。



下面我们来绘制一只大嘴巴的鸟，首先在起稿时我们要将鸟的嘴巴画得大一些、夸张一些。

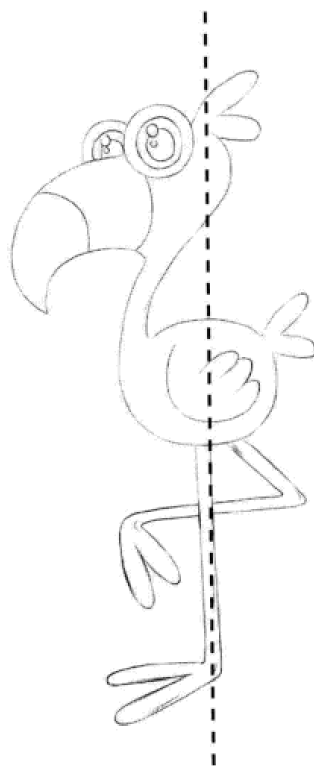
在绘制嘴巴时可以将其画得夸张一些，与身体形成鲜明的对比。

玩具鸟



下面我们来绘制一只单腿站立的鸟，首先在起稿时我们要抓住此鸟的特征。它整体看上去头大身子小，眼睛较突出，嘴巴比较大，一条腿站立着。

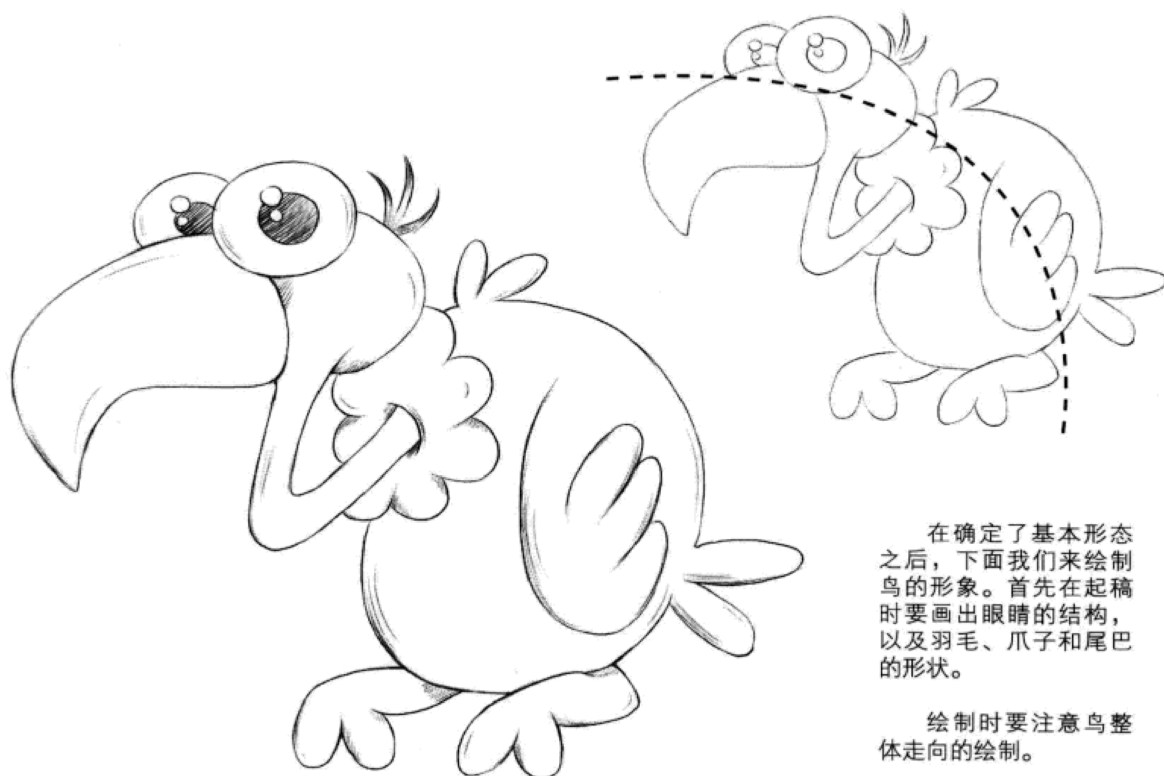
绘制时要把握好重心和动作的平衡感，另外在绘制抬起的腿时要把握好抬高的程度。





在绘画时要注意神态的把握。

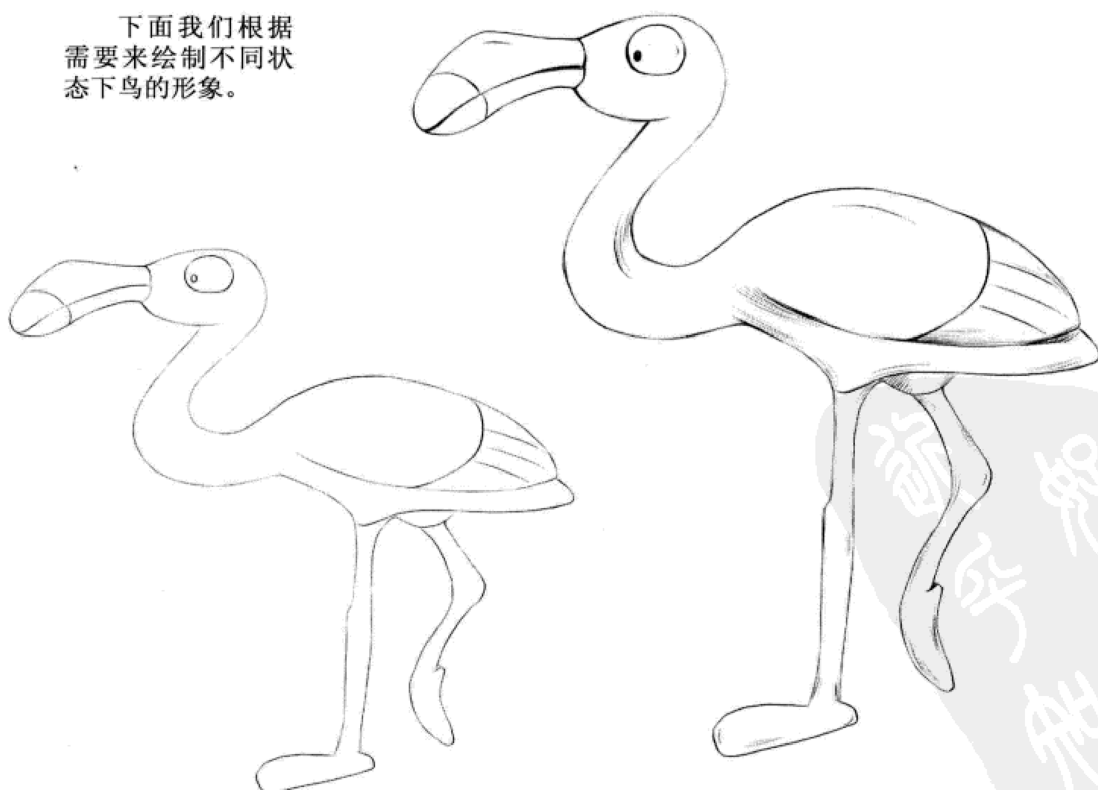




在确定了基本形态之后，下面我们来绘制鸟的形象。首先在起稿时要画出眼睛的结构，以及羽毛、爪子和尾巴的形状。

绘制时要注意鸟整体走向的绘制。

下面我们根据需要来绘制不同状态下鸟的形象。



昆虫的画法

昆虫的基本画法

❶

用简单的线条大致地画出昆虫的外轮廓。

在绘画时注意用线要轻一些，具有一定的概括性。

❷

在轮廓线的基础上勾勒出昆虫全身的轮廓线。

在绘画时注意头部与身体的比例关系，另外确定翅膀的大概位置。

❸

在初稿的基础上继续进行深入绘制，明确眼睛、翅膀和腿部的位置及外形。

在绘制时要注意线条的准确性。

注意昆虫眼睛的内部结构。

❹

对初稿整体进行深入绘制并刻画背部细节。

在绘制时要注意线条的粗细和轻重的变化。

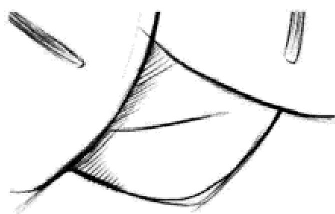


在昆虫的背上添加花纹效果，要根据身体的走向来添加纹理。

❺

接下来为昆虫添加调子，增加画面的立体效果感和昆虫的真实度。

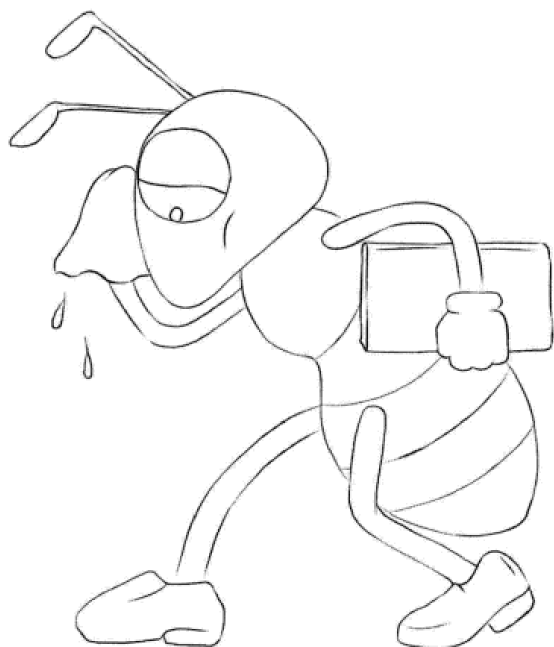
绘画时注意调子的线条要有轻重和粗细之分。



绘画时注意翅膀下面阴影的处理。

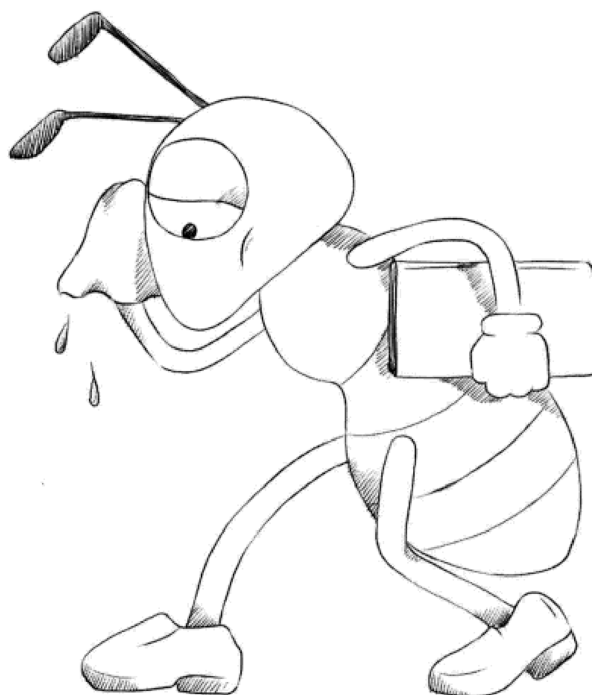


蚂蚁

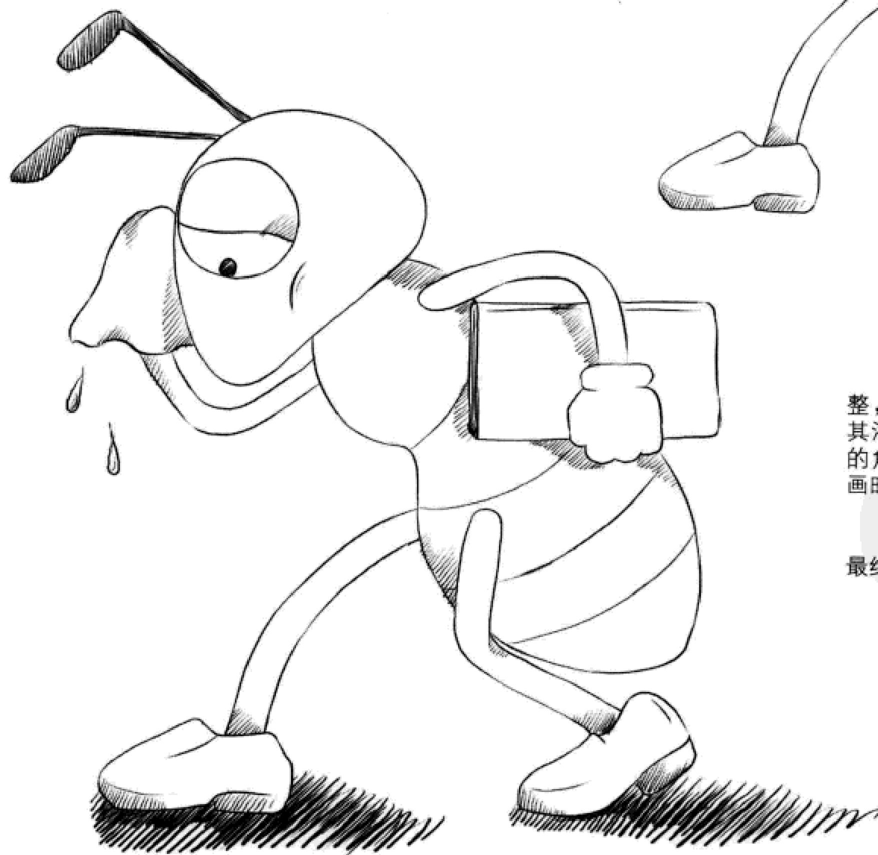


在我们确定了昆虫的基本形态后，首先在起稿时我们要抓住此昆虫的特征，然后再为其添加五官和初步阴影的效果。

另外动漫昆虫中的夸张拟人成分较多，在绘画时要抓住这一点。



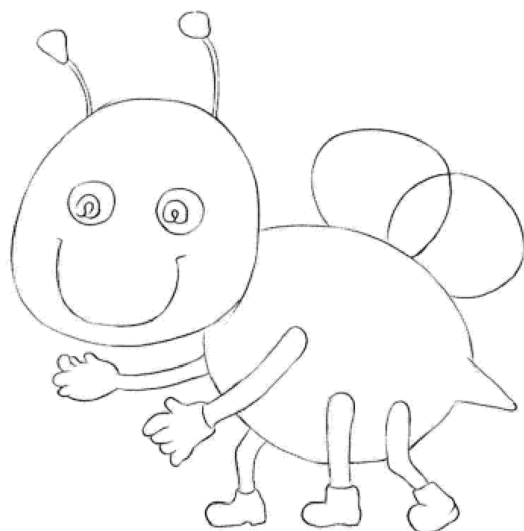
下面我们根据需要来绘制不同状态下的昆虫形象。

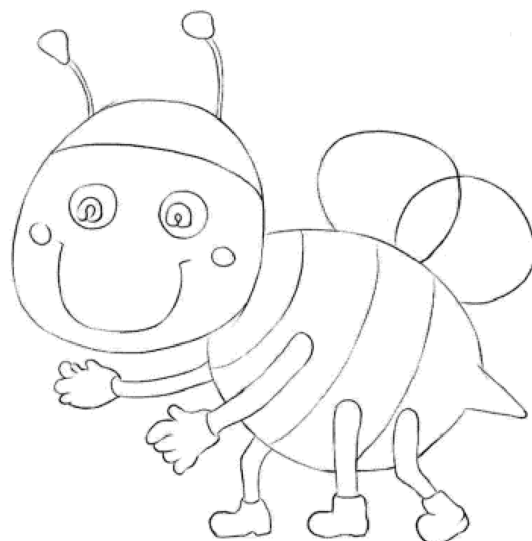


对画面整体进行调整，绘画完成后，我们为其添加投影效果，使昆虫的角色形象更加突出。绘画时注意泪珠的表现。

这样我们就可以看到最终的画面效果了。

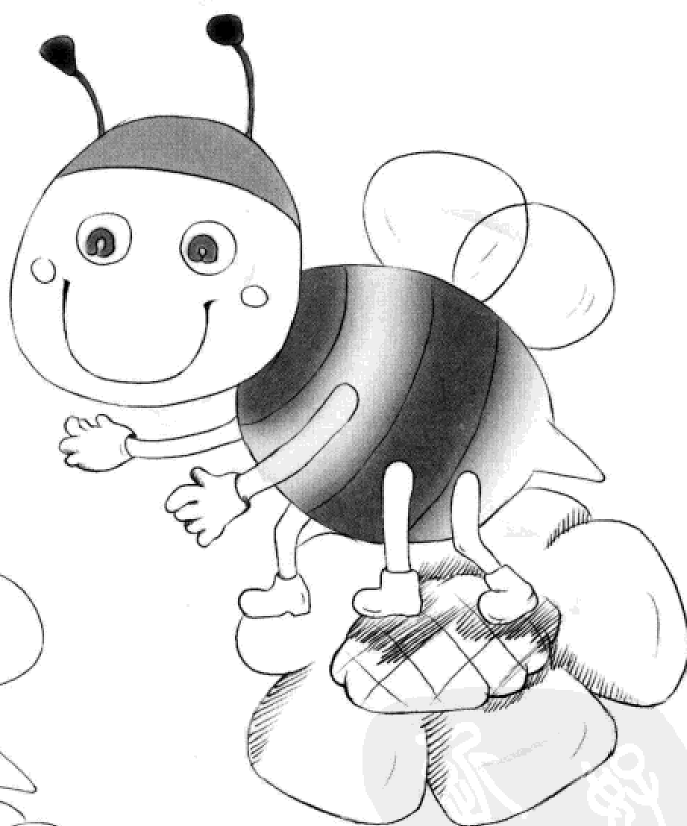
蜜蜂





下面我们来绘制一只蜜蜂的动漫形象，我们可以将其画得可爱一些。首先我们来确定蜜蜂的基本形态，接着为其添加蜜蜂的特征（如：花纹、翅膀等），然后再为其添加花瓣的场景效果。

绘制时要注意整体形态的刻画、四肢的表现及花纹的绘制。





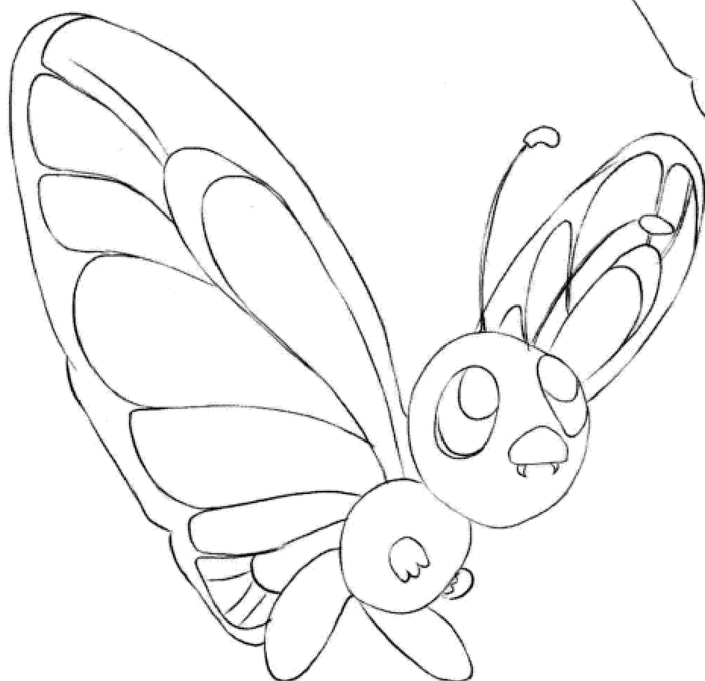
给画面整体添加阴影效果，使蜜蜂的角色形象更加突出。

这样我们就可以看到最终的画面效果了。

蝴蝶

下面我们来绘制一只蝴蝶，首先我们来确定蝴蝶的基本形态，蝴蝶的整个形体由多个椭圆形组成。

在绘制时要注意蝴蝶眼睛的内部结构和眼神的把握。

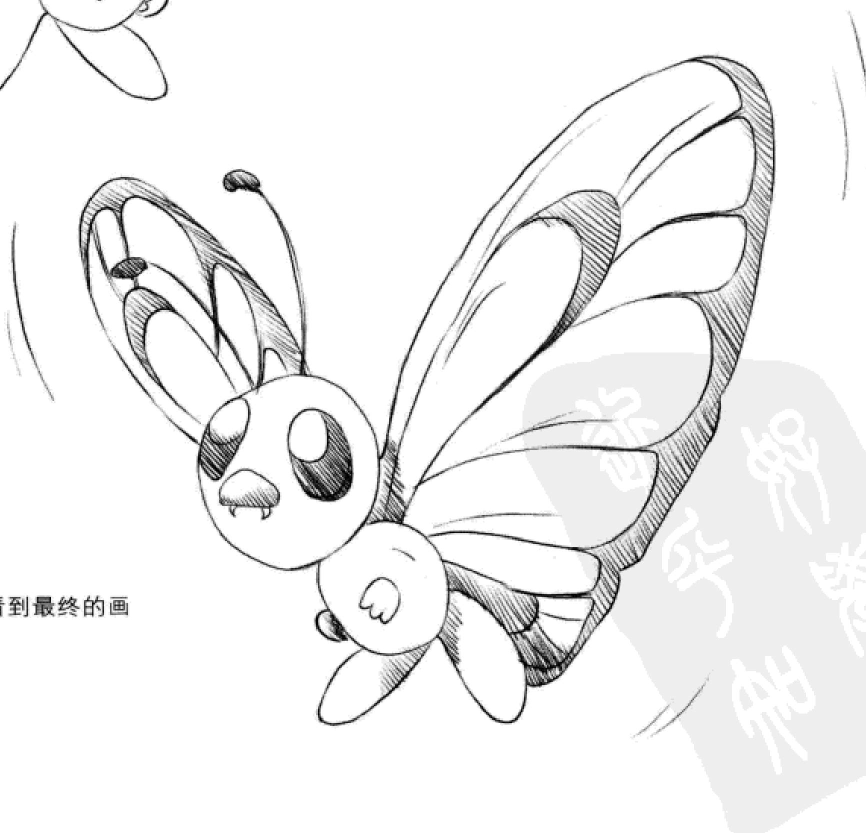


在初稿绘制完成后，接着为翅膀添加花纹效果。

在绘制花纹时要注意纹理的合理搭配，另外线条粗细、轻重的把握也很重要。

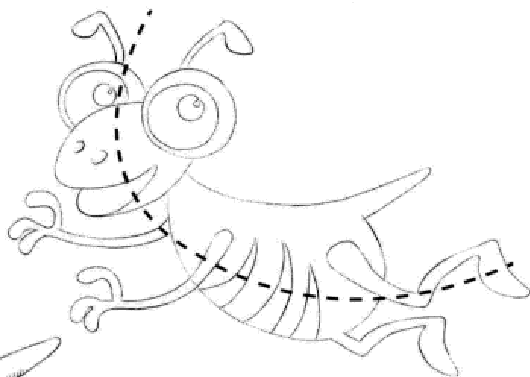
给画面整体添加阴影效果，使蝴蝶的角色形象更加突出。

在绘画时要注意线条的排列。



这样我们就可以看到最终的画面效果了。

蝗虫





在确定了基本形态之后我们来进行绘制，要注意掌握好动作的平衡感，另外表情的刻画也很重要。

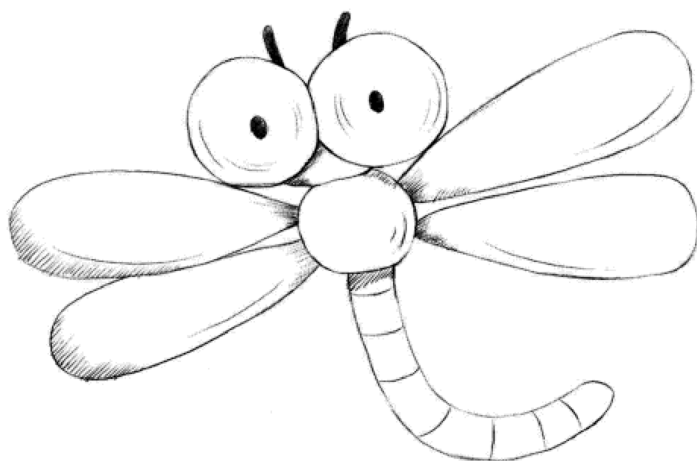
在确定了昆虫的基本形态后，我们来进行绘制。昆虫的头部长有两根较长的触角，一只眼睛睁开，另一只闭着，将四肢拟人化。初稿绘画完成后，我们为其添加阴影和投影效果。

在绘画时注意表情和四肢的表现，以及整体动态的刻画。

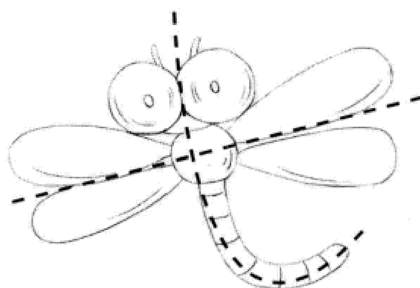


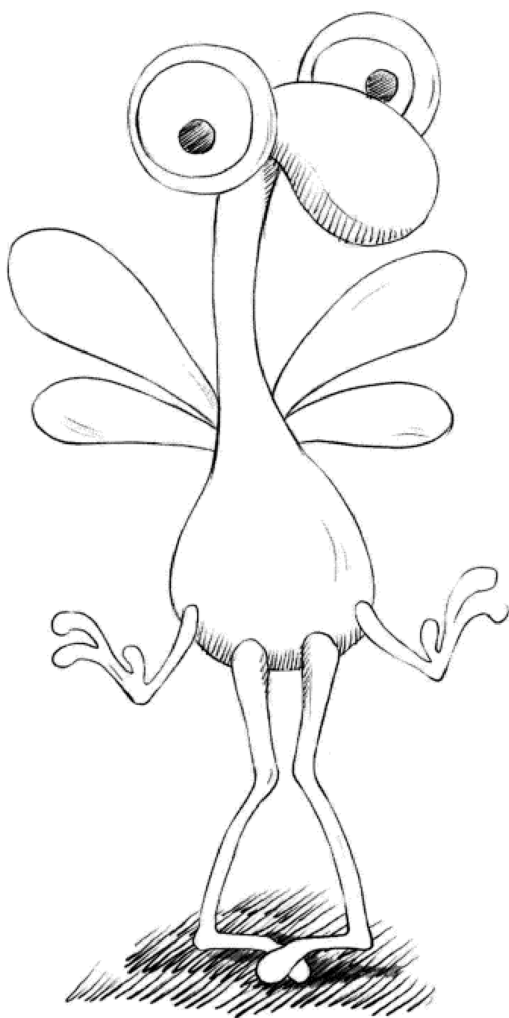


蜻蜓



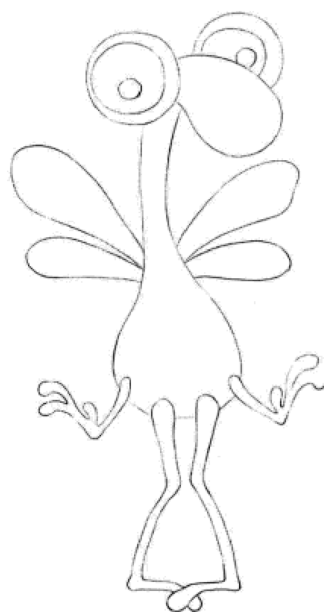
在确定了基本形态之后我们来进行绘制，要注意掌握好动作的平衡感，另外可以将眼睛画得夸张一些。





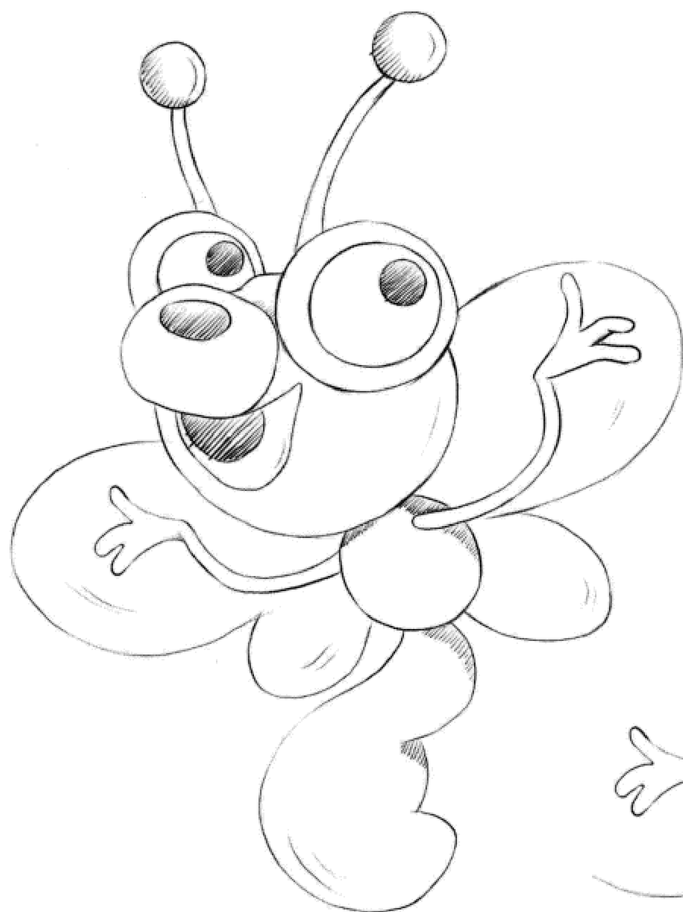
同样，首先确定昆虫的基本形态，接着在轮廓线的基础上逐步画出眼睛、翅膀、身体和爪子的位置，然后为其添加阴影效果和投影效果。

在绘制时要注意线条的流畅性，以及粗细和轻重的变化。



绘画时注意腿部投影的表现。

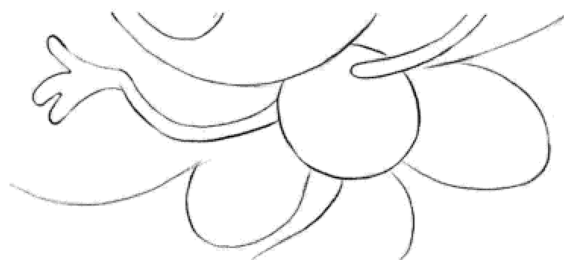






在我们确定了基本形态后，首先在起稿时我们要抓住此昆虫的特征，然后再为其添加五官、翅膀等，最后再适当地为其添加阴影效果。

绘制时要注意眼睛的表现，以及表情的细致刻画。另外肢体动态的表现也很重要。

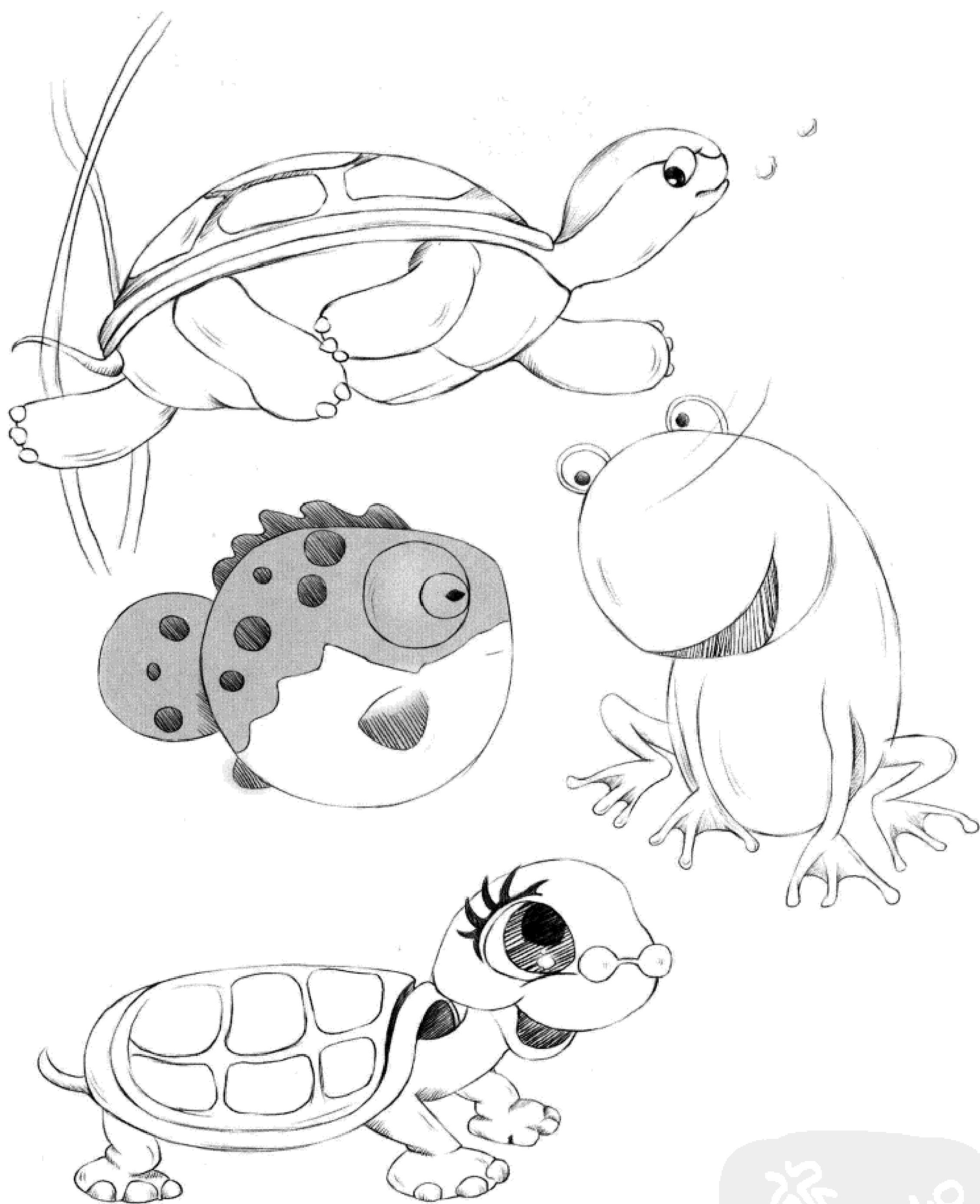


毛毛虫



在确定了基本形态之后我们来进行绘制，在绘制时可以将头部画得大一些，身体画得小一些，形成鲜明的对比。



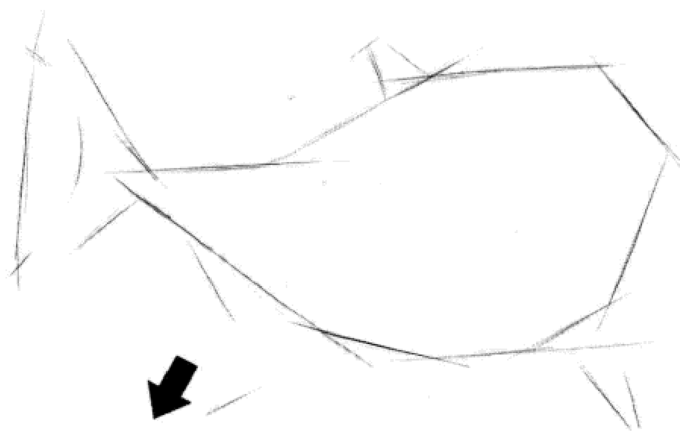


第七章 水族及两栖动物的绘制

水族和两栖动物的身体特点简单而又有丰富多彩的变化，在绘制之前我们可以对其进行观察了解，从而画出具有特色的动漫作品。

鱼的画法

鱼的基本画法

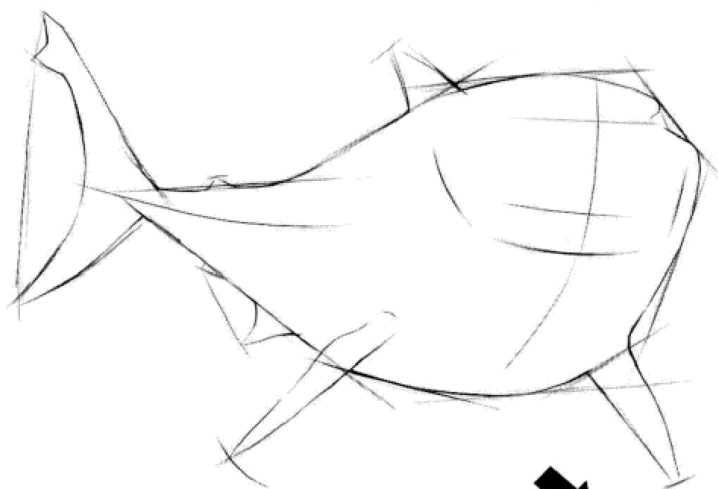


❶

将鱼的外轮廓大致画出来，并确定鱼身体和尾巴的外形。

在绘画时注意用线要轻一些，标明身体部位即可。



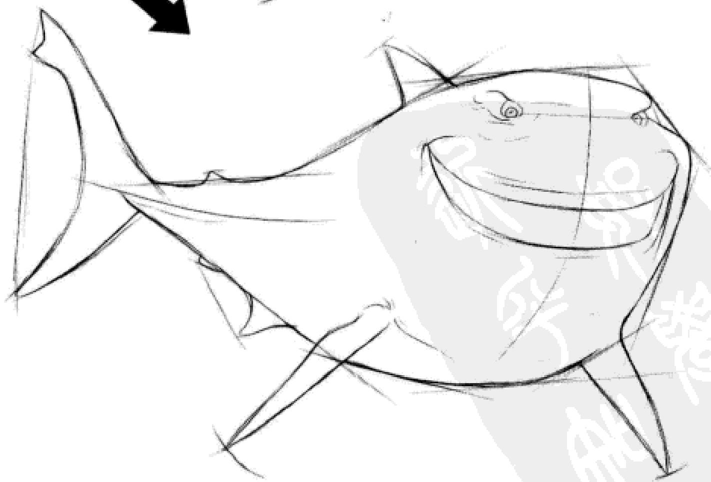


❷

在轮廓线的基础上勾勒出鱼全身的轮廓线。

在绘画时注意整体形状的把握。





❸

在初稿的基础上进行深入绘制，明确五官、鳍和尾巴的位置及外形。

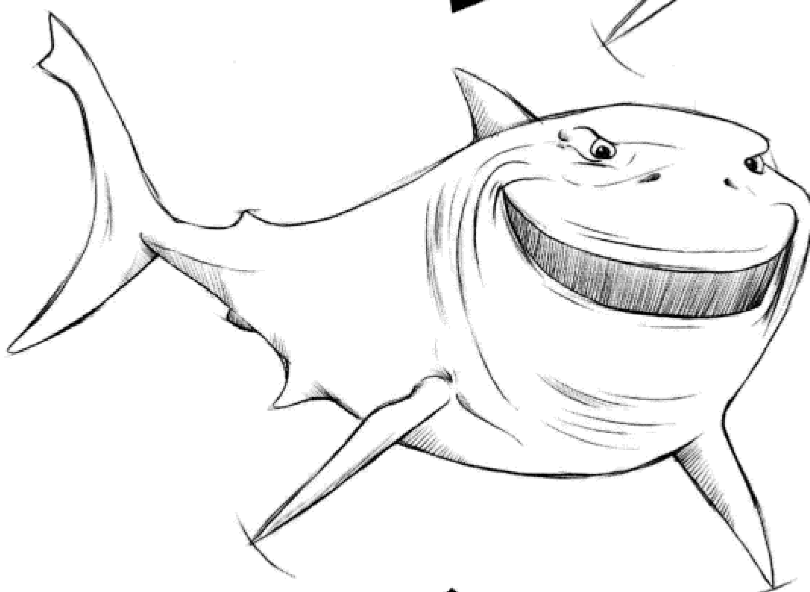
在绘制五官时，通过面部基准线来确定头部朝向。

❹

接下来整体对线稿进行调整，在绘画时注意鱼眼睛的内部结构。

绘画完成后试将起稿线删除以查看效果。





❺

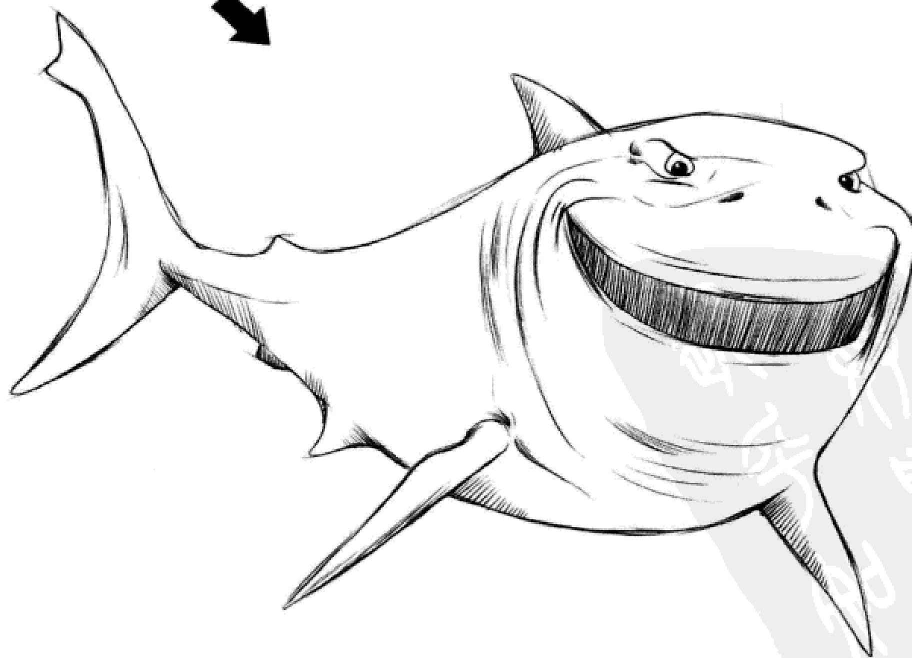
接下来为鱼添加调子，以增加画面的立体效果。

绘画时注意调子的重点在眼睛、嘴巴的位置。

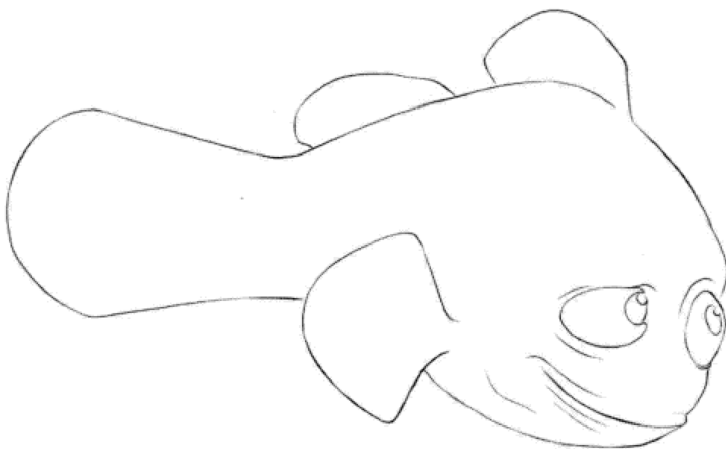
❻

最后对画面整体进行调整，绘画时注意鱼身上皱褶的处理，另外将多余的起稿线删除。

这样我们就可以看到最终的画面效果了。

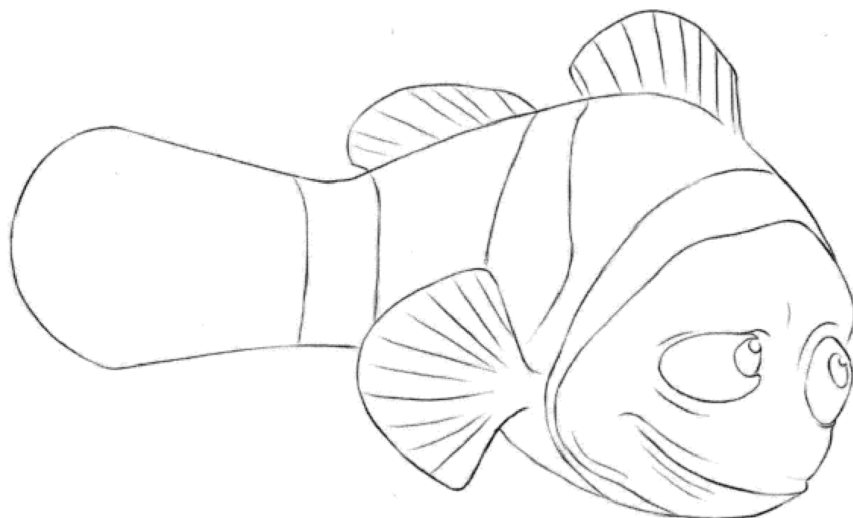


大眼睛鱼



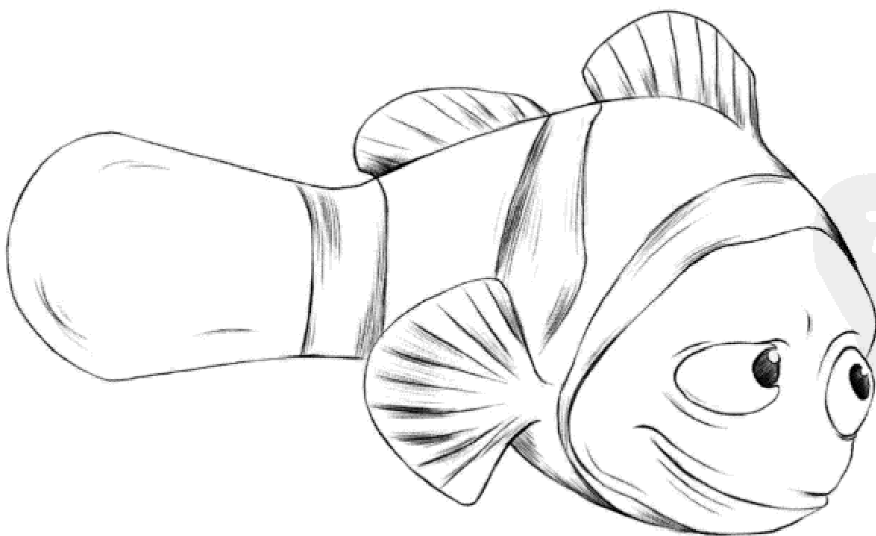
首先确定鱼的基本形态，接着绘制出鱼的外轮廓，然后明确五官、身体、鳍和尾巴的位置。

在绘制时要注意线条的流畅性，另外在绘制五官时注意表情的刻画。



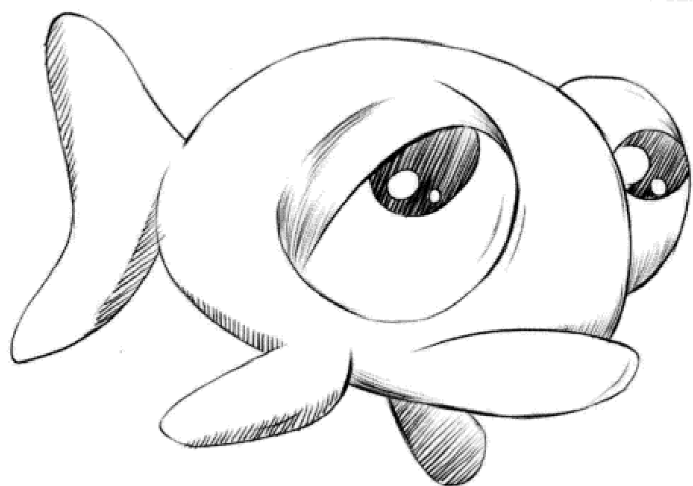
绘制完初步形态后，我们来对细节进行刻画。在鱼的身上添加一些纹理，以突出鱼的特征。

在绘制纹理时要注意随着身体的弯曲程度来刻画。

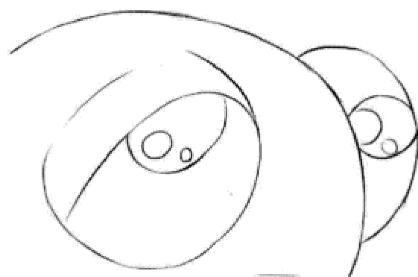


对画面整体进行调整，绘制完成后，为其添加阴影效果，使鱼的角色形象更加突出。

在绘画时注意眼睛的细节表现，这样我们就可以看到最终的画面效果了。



下面我们根据需要来绘制不同状态下鱼的形象。



海豚







三角形鱼

首先我们来确定鱼的基本形态，它的整体呈三角形，眼睛闭着，一副神情悠闲的样子。

绘制时要注意整体形态的刻画，另外要掌握好弧度的大小。



绘制好初步形态后，我们来对细节进行刻画。首先为其身上添加花纹，然后再为鳍的部分添加一些皱褶。

在绘制五官时要注意花纹和皱褶要跟着鱼的整体形态走。



我们可以根据自己的需要为其添加场景效果，突出鱼的特征。

在绘制水泡时注意线条的随意性，以及水泡的大小。

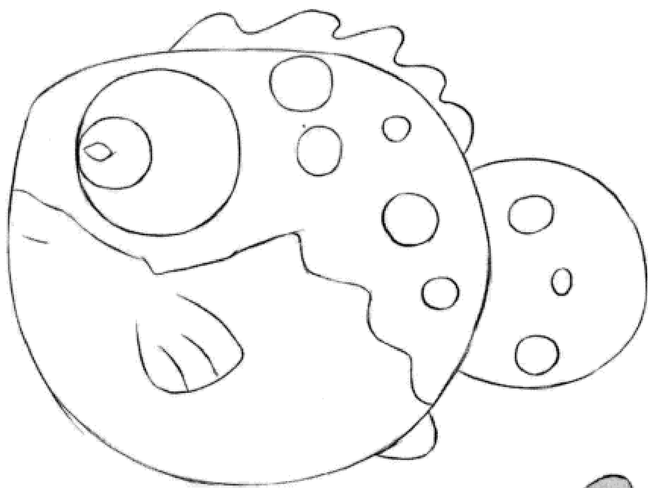


对画面整体进行调整，绘制完成后，再为其添加阴影效果，使鱼的角色形象更加突出。

这样我们就可以看到最终的画面效果了。



圆形鱼

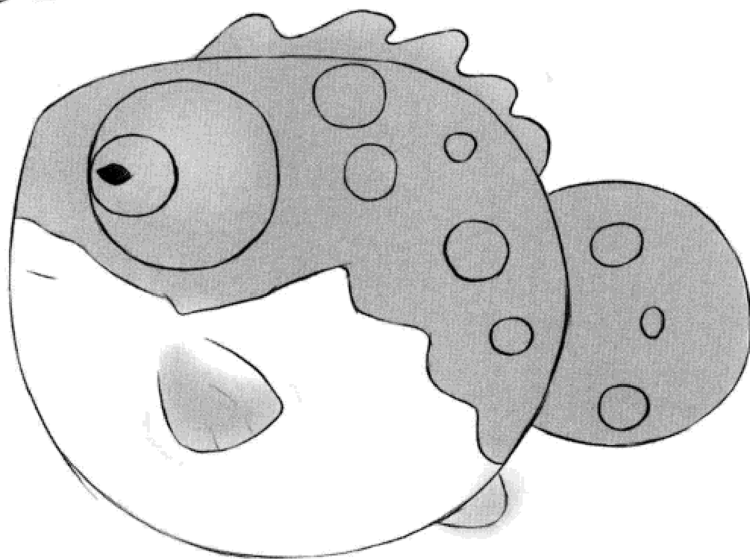


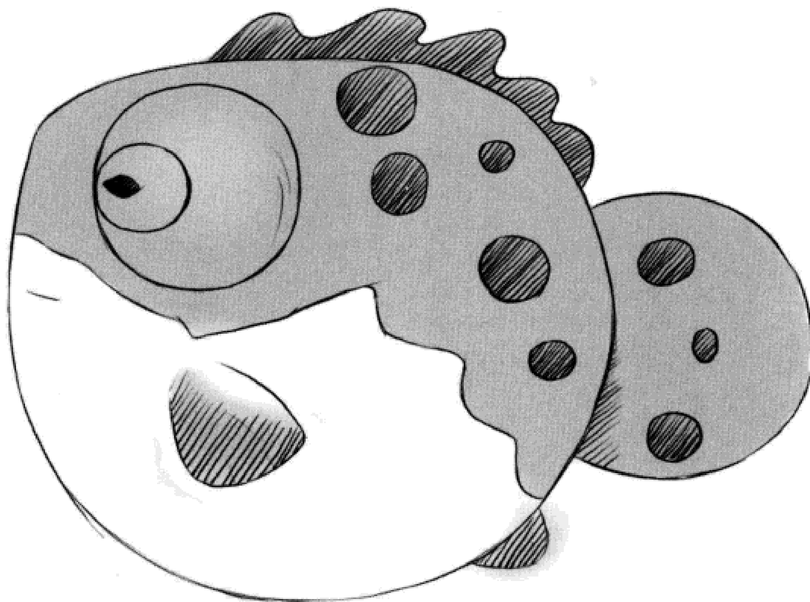
首先确定鱼的基本形态，接着绘制出鱼的外轮廓，然后明确五官、身体、鳍和尾巴的位置。

在绘制眼睛时要注意其内部结构，另外在绘制鱼身上的斑点时注意形状的大小和分布的疏密程度。

绘制完初步形态后，我们来对细节进行刻画（如：眼睛等），然后我们再为其添加初步的阴影效果，使鱼看起来更具立体感。

在绘制五官时要注意眼睛可以画得重一些，初步的调子可以画得浅一些，以方便后面的绘制。





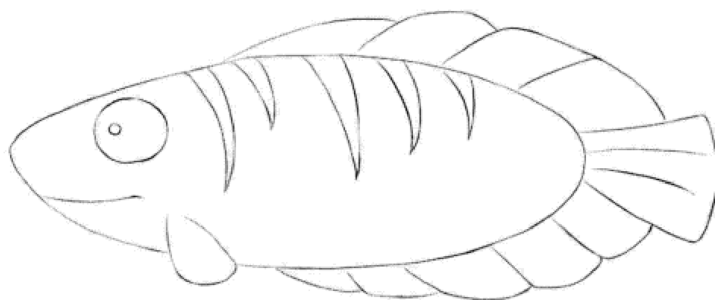
对画面整体进行调整，在初步调子的基础上继续加深鳍和斑点的绘制，这样能使鱼的角色形象更加突出。

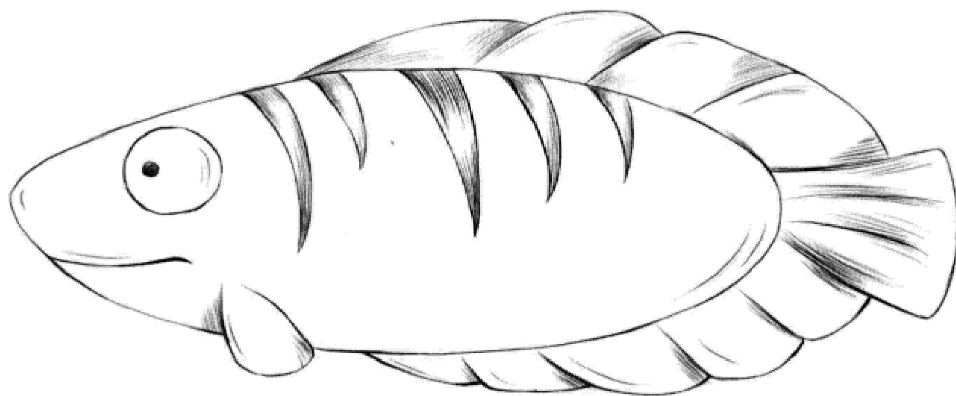
在绘画时注意线条的排列，这样我们就可以看到最终的画面效果了。

椭圆形鱼

鱼的整体形态呈椭圆形。

在绘画时注意外形的把握，另外上调子时注意随着鱼身上的纹理进行绘制。

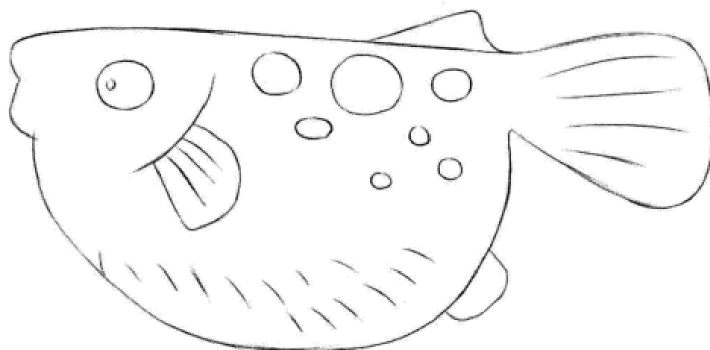


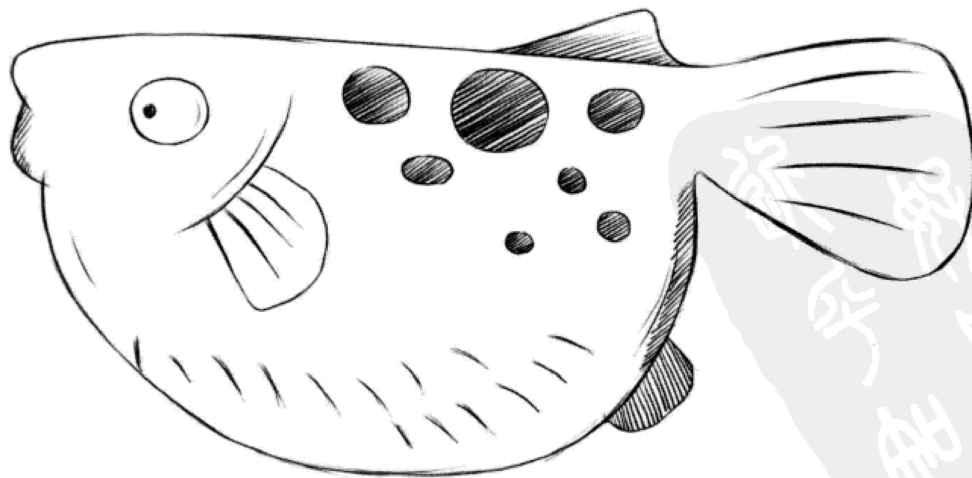


菜刀形鱼

鱼的整体形态像菜刀一样。

在绘画时注意外形的把握，另外鱼身上的花纹和斑点可以根据自己喜好进行绘制.上调子时还应注意线条的表现。



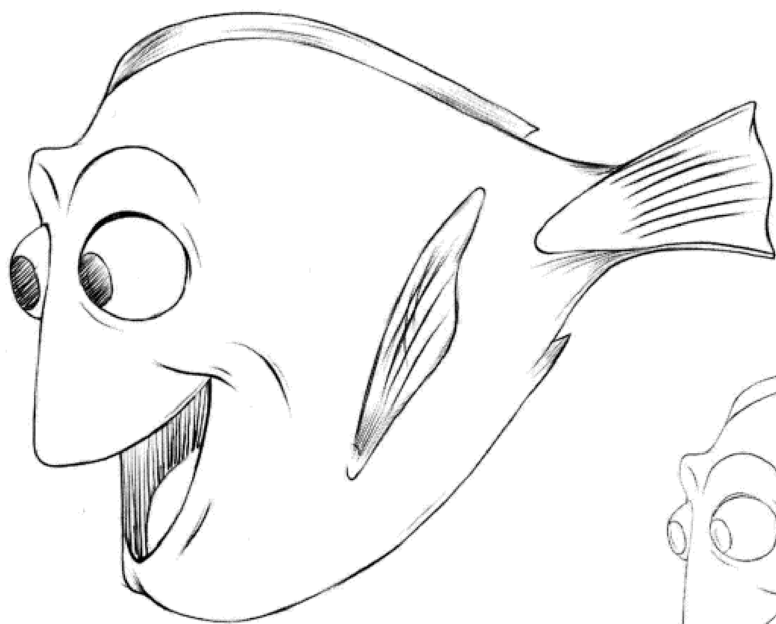


柠檬形鱼



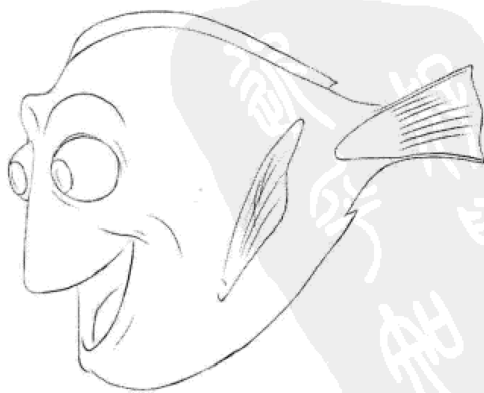
鱼的整体形状看起来像柠檬一样，鱼的眼睛是突出来的，嘴巴较厚，鳍上长满了刺。

在绘画时注意外形的把握，另外上调子时注意线条要有轻重、粗细的变化。



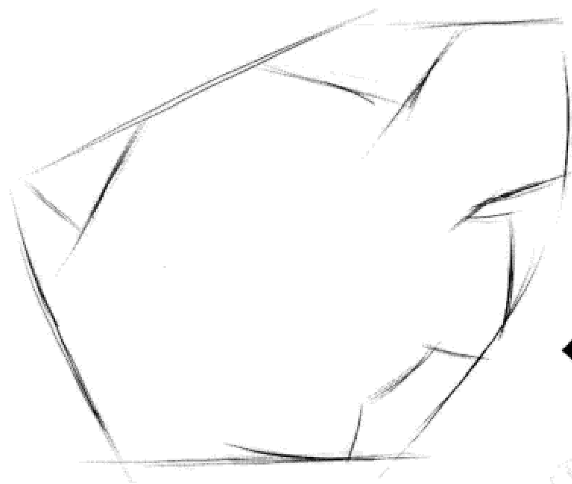
在确定了鱼的基本形态后，我们对其进行绘制，可以将五官的表情画得夸张一些。

在绘画时注意外形的把握，另外要突出五官的细节刻画。



乌龟的画法

乌龟的基本画法



❶

首先使用简练的线条来概括乌龟的大体基本形态。

在绘画时注意用线的轻重，另外线条要具有一定的概括性。

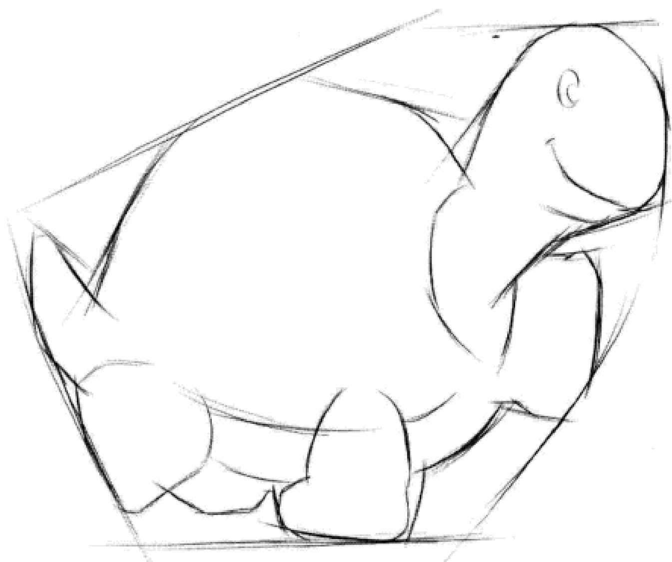


❷

在基本形态的基础上逐步勾勒出乌龟的外形。

在绘画时注意确定乌龟头部和四肢的位置。

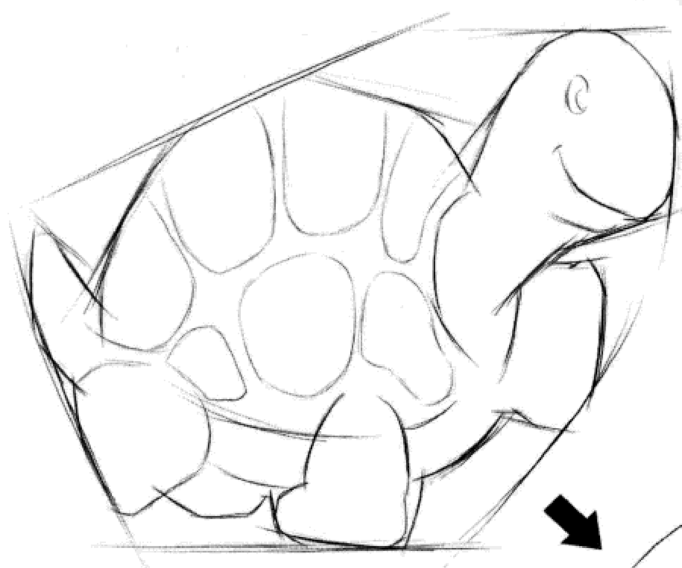




❸

对线稿整体进行细致调整并进行头部五官细节的刻画，另外确定乌龟壳的位置。

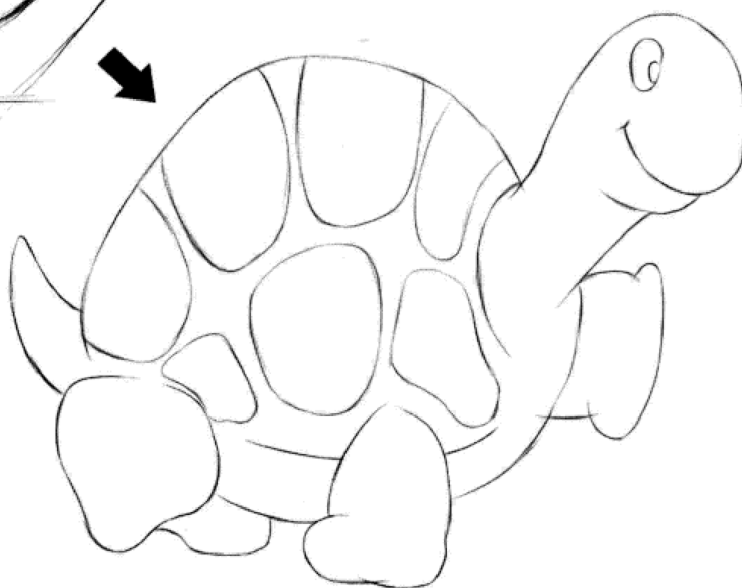
在绘制时要注意线条的粗细和轻重的变化。



❹

下面在乌龟的背上添加纹理效果，要根据身体的走向来绘制纹理。

可以根据自己的需要来绘制纹理的形状。



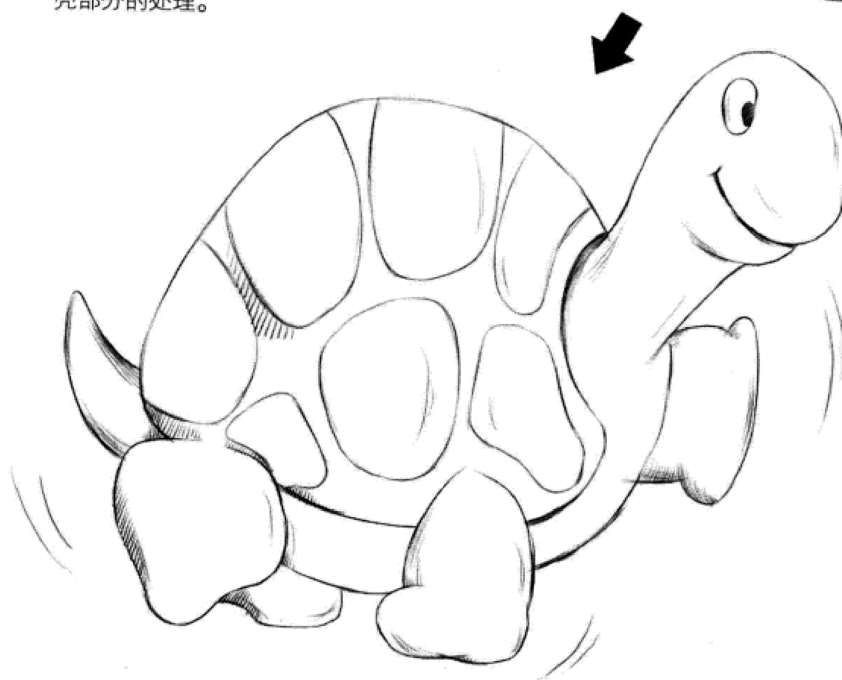
❺

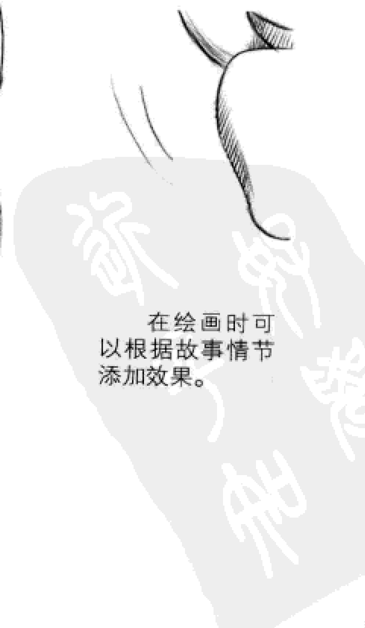
乌龟的外形基本确定后，试将多余的起稿线擦除，以方便观看效果。

❻

接下来为乌龟添加调子，以增加画面的立体效果。

绘画时注意把握五官和龟壳部分的处理。

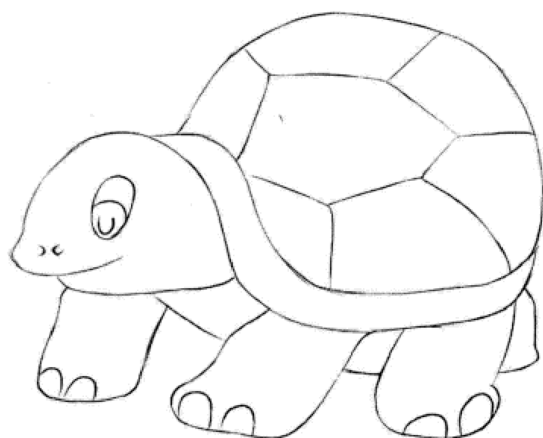


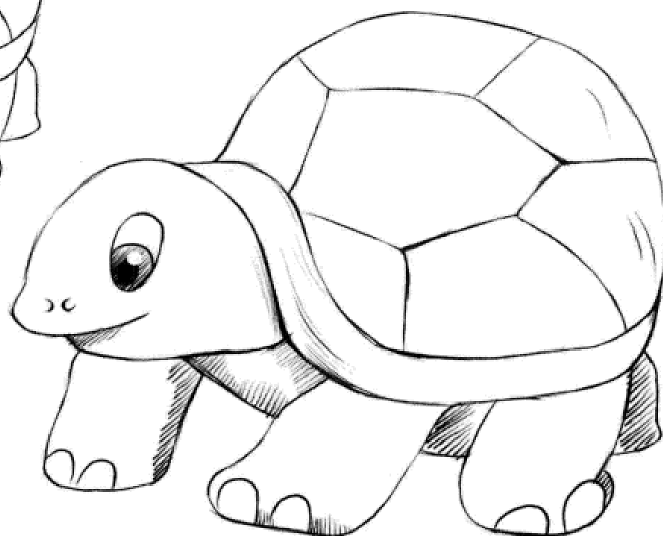


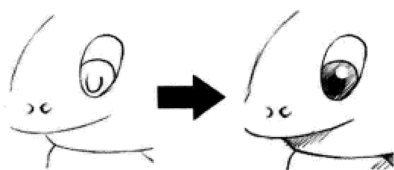
在绘画时可以根据故事情节添加效果。

爬行的乌龟

下面我们根据需要来绘制不同状态下乌龟的形象。



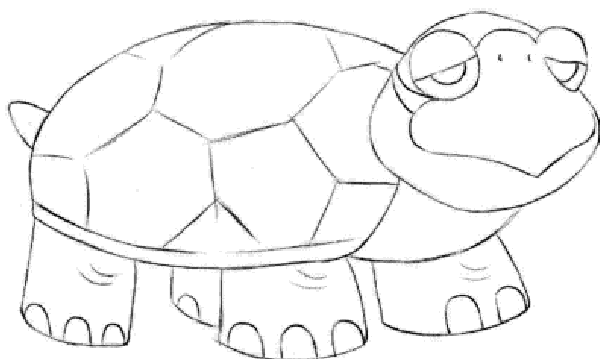


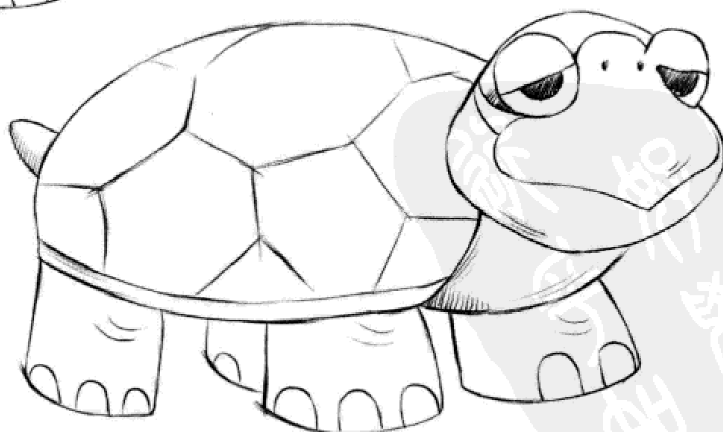


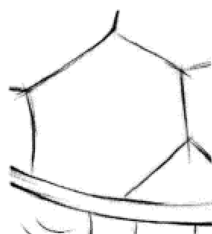
在绘画时注意乌龟细节的刻画（如在绘制眼睛内部结构，以及添加调子后的阴影时注意其表现。）。

在我们确定了乌龟的基本形态后，首先在起稿时我们要抓住此乌龟的特征，然后再为其添加五官、龟壳等，最后再适当地为其添加阴影效果。

绘制时要注意乌龟虽然种类较多，但形态基本相同，在绘画时把握好每只乌龟的特征即可。

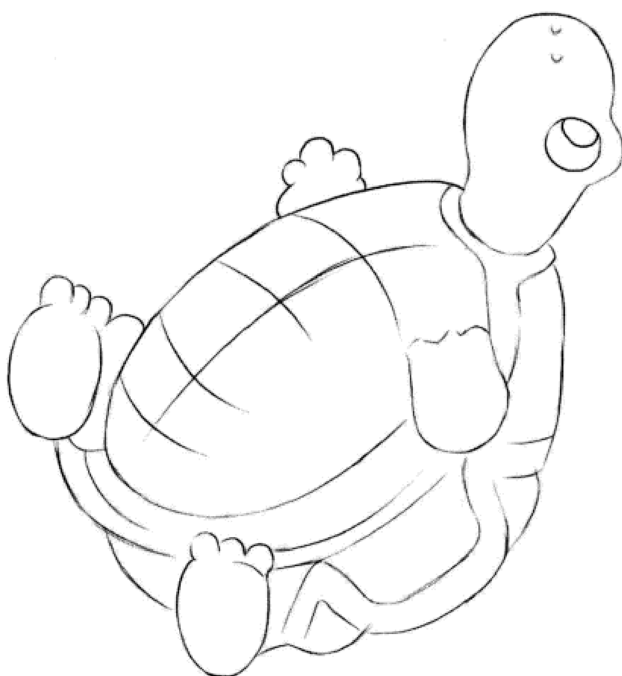






在绘画时注意龟背的纹理有一定的规律性。

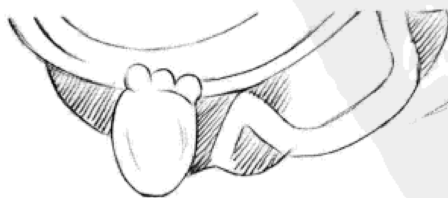
翻倒的乌龟



下面我们来绘制一只翻倒在地的乌龟，首先在起稿时我们要抓住乌龟的特征。它整体看上去像葫芦一样，头小身子较大，眼睛向上看，肚子和四肢朝天。在确定了乌龟的基本形态后，我们再为其添加阴影效果，使画面更具立体感。

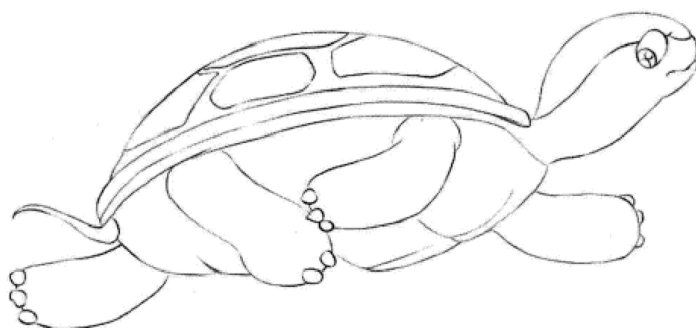
绘制时要注意重心的把握并且掌握好动作的平衡感，另外在上调子时注意抓住绘画重点，使乌龟的形象更加突出。





绘画完成后，可以适当地为画面添加一些效果，使画面看起来更具动感。

游泳的乌龟

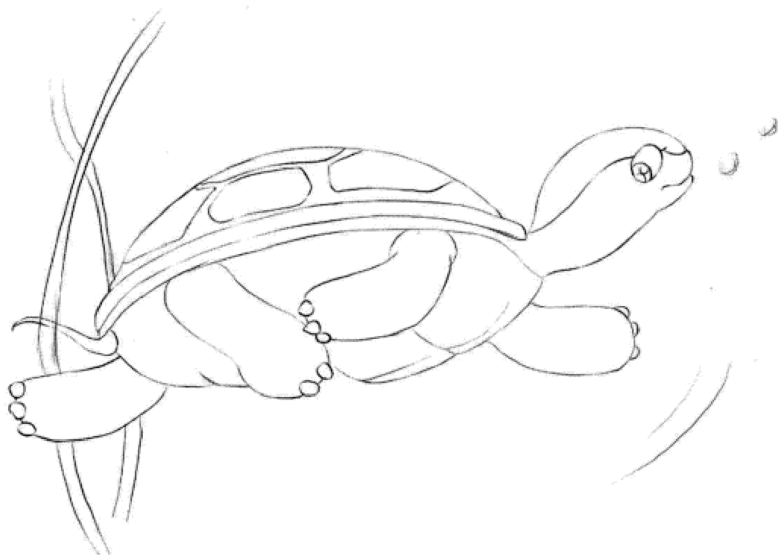


首先确定乌龟的基本形态，接着绘制出乌龟的外轮廓，然后明确五官、身体、四肢和尾巴的位置。

在绘制眼睛时要注意其内部结构，另外在绘制乌龟壳时注意形状的大小和分配的疏密程度。

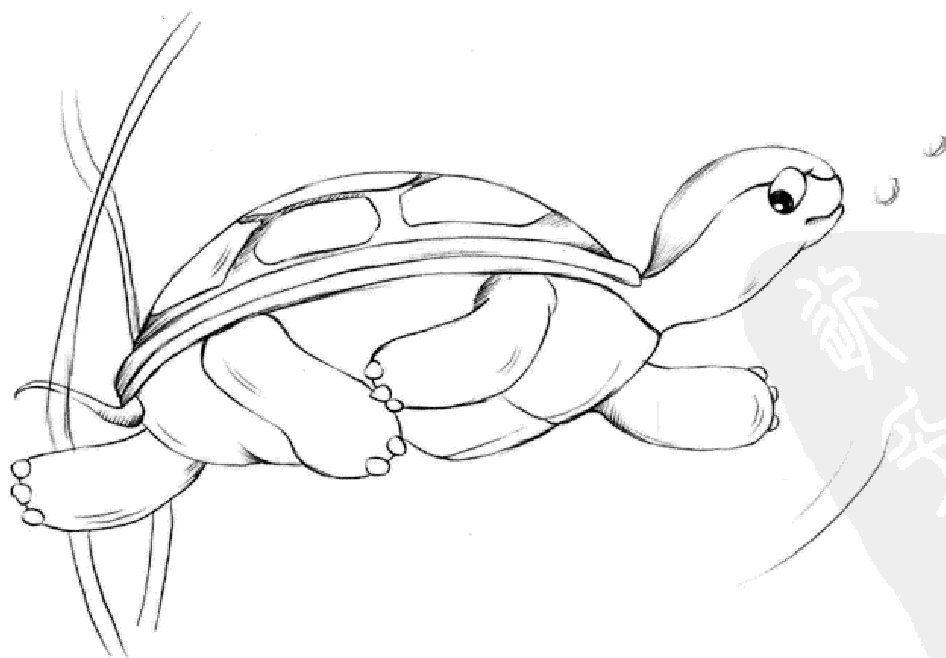
在初步形态绘画完成后，我们再为其添加一些场景（如水草、水泡等），这样能够完善乌龟的动态。

在绘制时要注意水草的走向和位置。



对画面整体进行调整，绘画完成后再为其添加阴影效果，使乌龟的角色形象更加突出。

这样我们就可以看到最终的画面效果了。



可爱的小乌龟

下面我们来绘制一只可爱的小乌龟形象，小乌龟是微笑的表情，一只手举起，另一只手放在胸前，身体呈站立姿势（这种夸张的站立姿态只会出现在卡通动漫中）。



绘制时要注意身体重心的把握，另外乌龟壳是一个有力的表现部位，合理的大小可以使乌龟的个性特征更加明显。



年老的乌龟



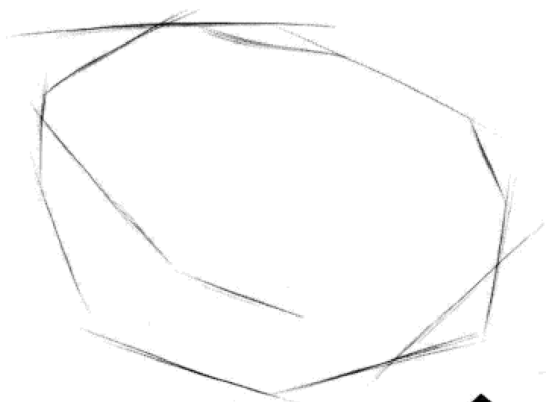
下面我们来绘制一只年老的乌龟，乌龟的眼睛较大，有长长的睫毛，嘴巴笑着张开，还戴着一副眼镜（这种夸张的表现手法也只会出现在卡通动漫中）。

绘制时要注意头部与身体的比例关系，另外在绘制五官时可以画得重一些，突出角色形象。



青蛙的画法

青蛙的基本画法



❶

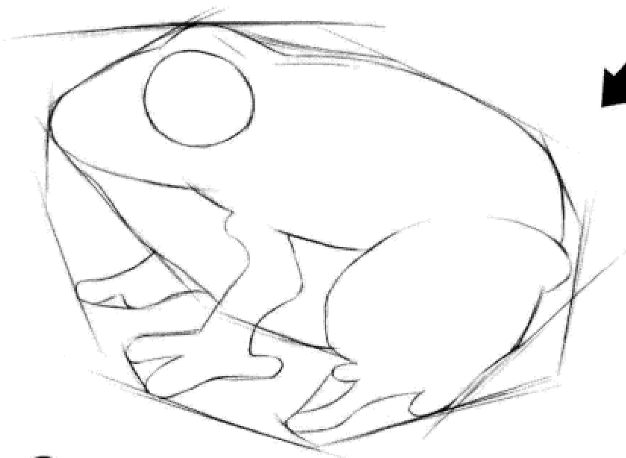
用简单的大线条来概括青蛙的大体外形。

在绘画时注意用线要轻一些，另外还要具有一定的概括性。

❷

在轮廓线的基础上勾勒出青蛙全身的轮廓线，确定身体和四肢的位置。

在绘画时注意青蛙整体形态的把握。





要区分开青蛙的脚趾，注意形态的把握。

❸

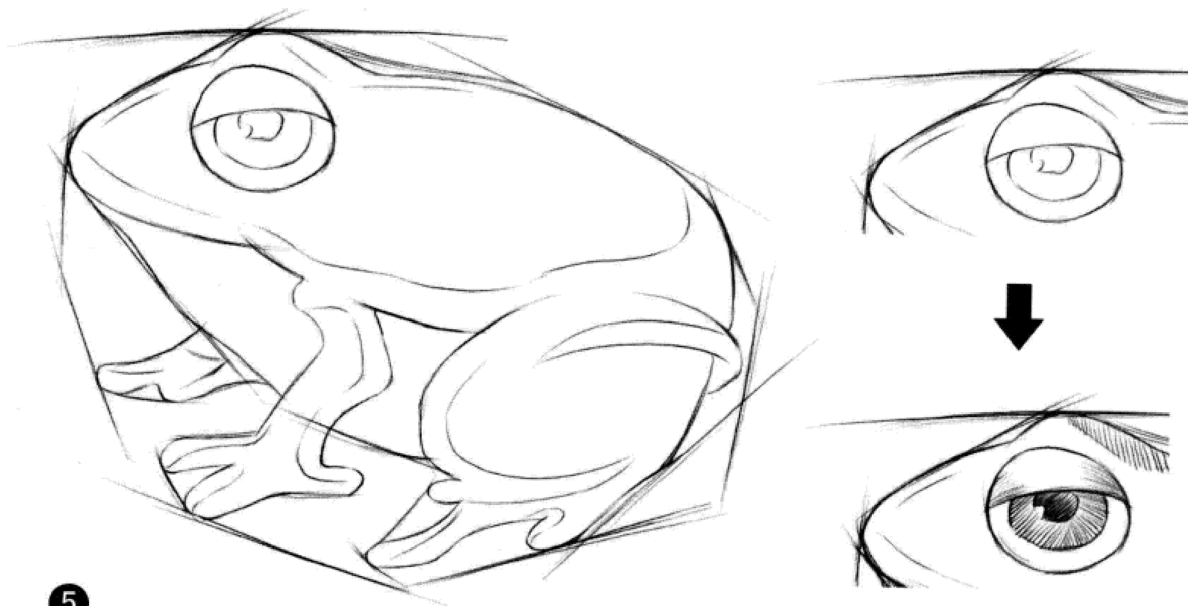
在初稿的基础上进行深入绘制，明确青蛙嘴巴、眼睛和四肢的位置及外形。

在绘制时要注意用线的准确性。

❹

对线稿整体进行深入绘制（如眼睛、躯干和四肢）。

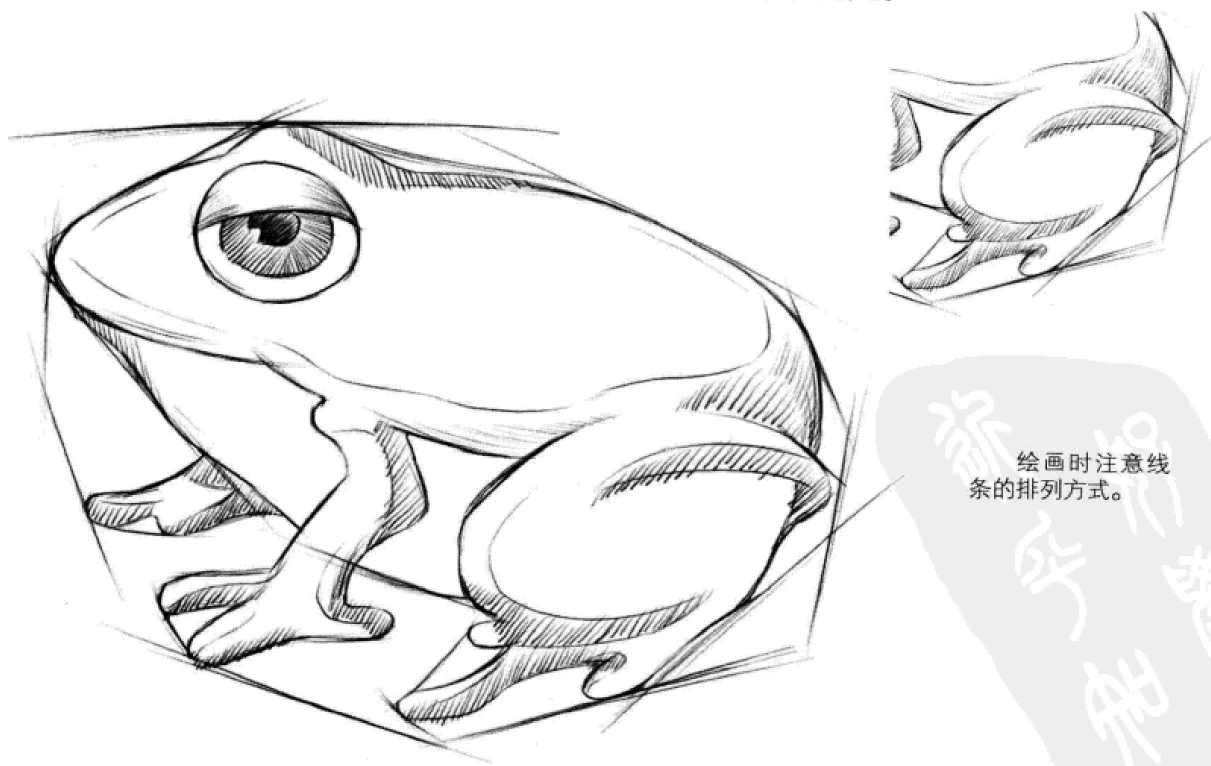
在绘制眼睛时注意将其内部结构画出来；在绘制身体和四肢阴影线时，应注意线条虚实程度的把握。



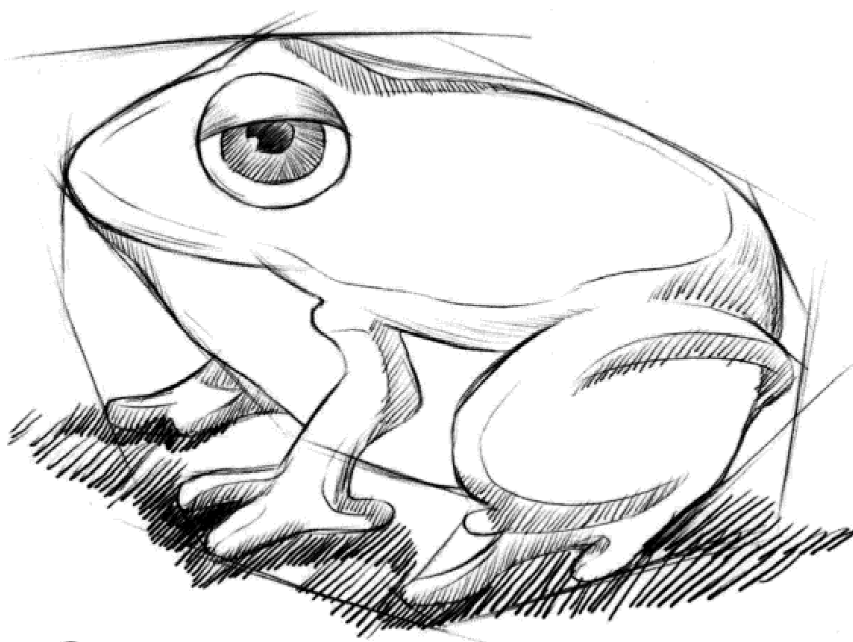
❺

接下来在阴影线的基础上，给青蛙的五官、身体和四肢添加调子，增加画面的立体效果感。

绘画时注意调子的线条不要太重，排列可以松散些，指明调子的位置即可。



绘画时注意线条的排列方式。



❻

在原有调子的基础上继续对青蛙的调子进行深入刻画，绘画完成后为其添加投影效果，这样能够很好地起到衬托的作用。

绘画时注意眼睛的细节处理。

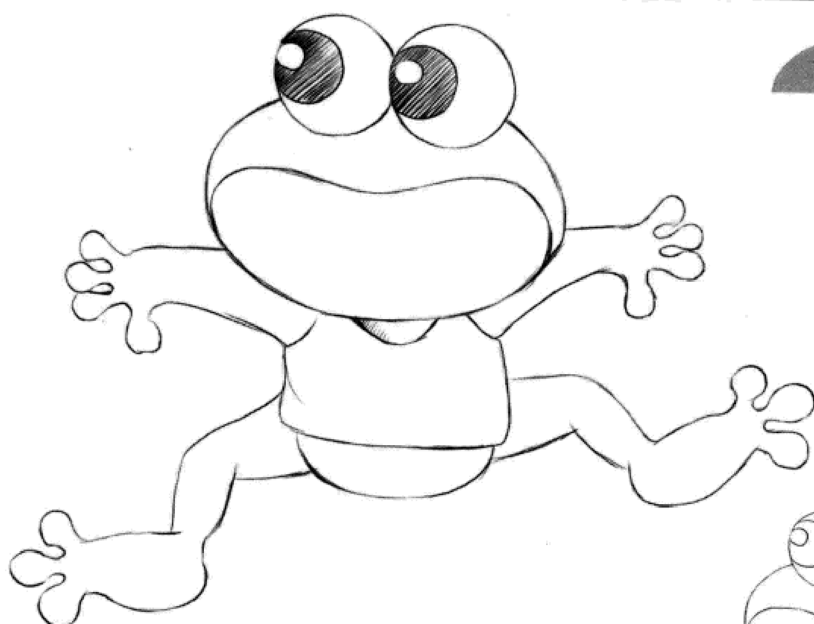
❼

最后对画面整体进行调整，绘画时注意青蛙细节的处理。绘画完成后将起稿线擦除，这样我们就可以看到最终的画面效果了。

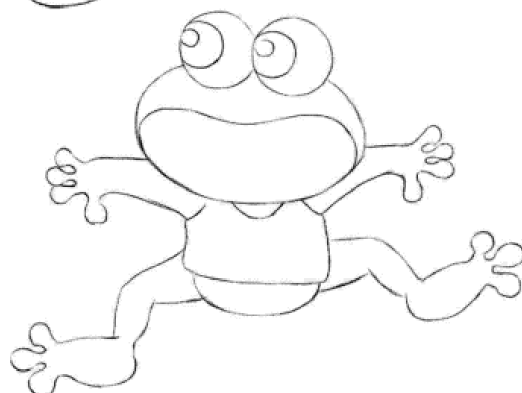


在绘画时注意爪子和投影衔接处的表现。

各种形态的青蛙



下面我们根据需要来绘制不同状态下乌龟的形象。



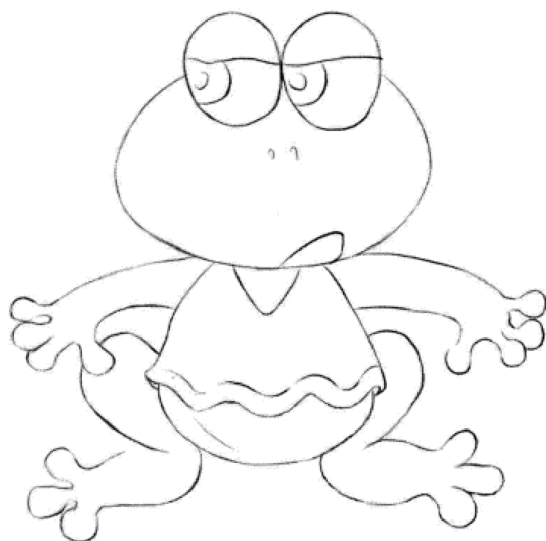
在绘画时注意青蛙细节的刻画（如在绘制眼睛时注意刻画出其内部结构，以及添加调子后的阴影表现等。）。



在我们确定了青蛙的基本形态后，首先在起稿时我们要抓住其特征（如该青蛙的头部较大，眼睛较小），然后再为其添加阴影效果。

在绘制时要注意眼睛的内部结构和爪子分指等细节的绘制。





首先确定青蛙的基本形态，接着绘制出青蛙的外轮廓，然后明确五官、身体及四肢的位置。

在绘制眼睛时要注意其内部结构的刻画，另外注意四肢和身体的比例关系。

在初步形态绘制完成后，我们再为其添加一些场景（如荷叶），这样能够突出青蛙的形态特征。

在绘制荷叶时要注意青蛙是蹲坐在荷叶上的，注意荷叶的透视关系。





对画面整体进行调整，绘画完成后再为其添加阴影效果，使青蛙的角色形象更加突出。

我们就可以看到最终的画面效果了。





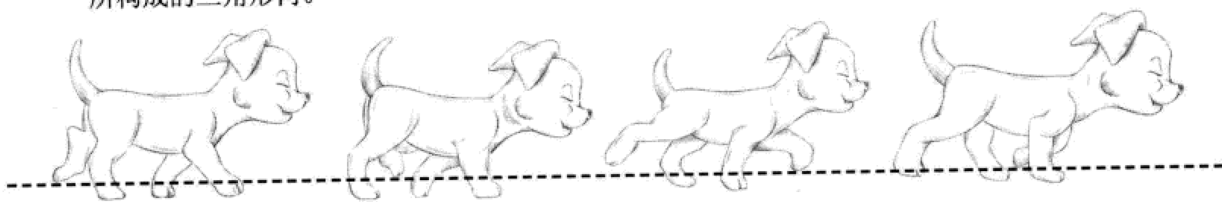
第八章　运动姿态的绘制

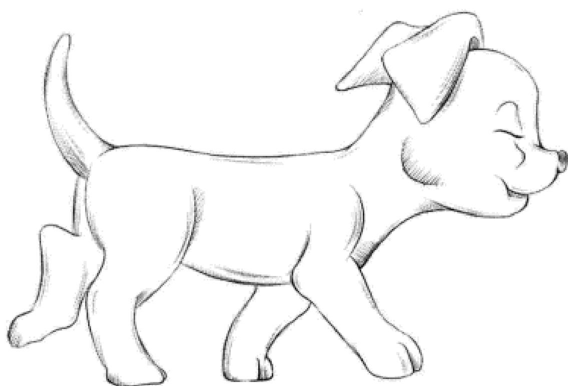
熟练掌握动物的运动规律对于表现动漫形象具有至关重要的作用，只有在符合运动规律的基础上进行各种夸张和变形，才能绘制出生动的动物形象。

动物的行走

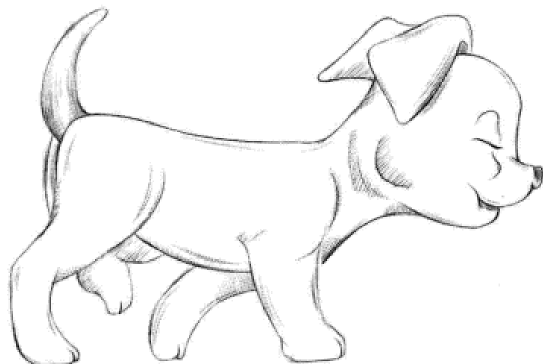
四肢动物的行走规律是这样的：开始起步时如果是右前足先向前开步，对角线的左后足就会跟着向前走；接着是左前足向前走，再就是右后足跟着向前走，这样就完成一个循环。接着又是另一次右前足向前，左后足跟着向前；左前足向前，右后足跟着，继续循环下去，就形成了动物行走的运动。

我们在绘制动物的行走动作时，要注意身体的重心是放在三只稳定地站在地上的脚所构成的三角形内。

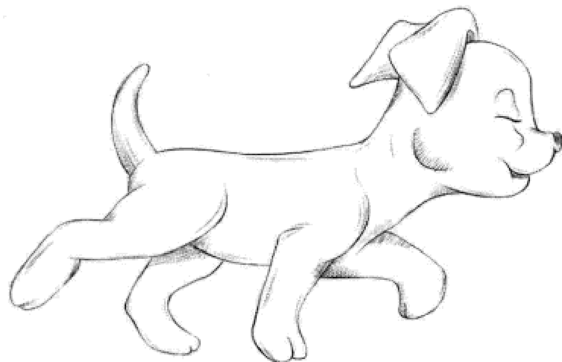




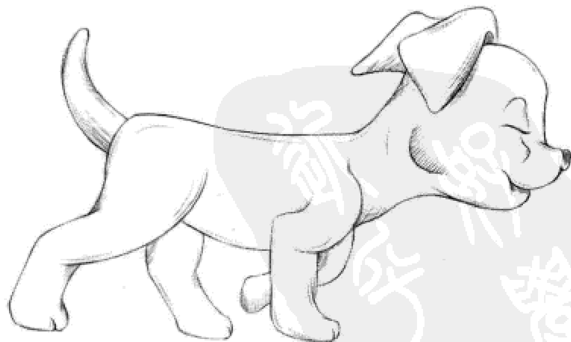
❶ 起步时是右前足先向前开步，对角线的左后足跟着运动。



❷ 持续这个对角线的动作直到换另一对肢体的运动。



❸ 接着又是另一次左前足向前，右后足跟着向前运动。



❹ 完成这个动作后，继续循环下去。

动漫动物的行走



在动漫中动物的直立行走与人的行走有相似之处，但外形上也有不同点。











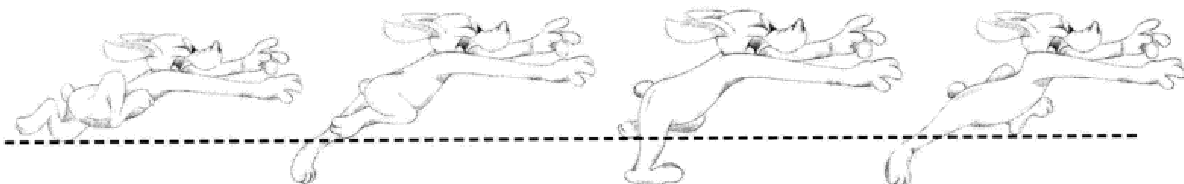


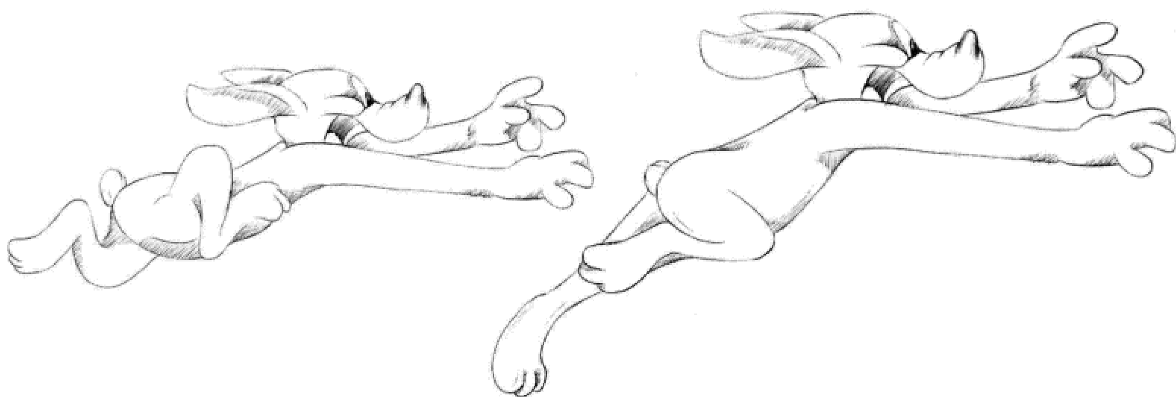
在动漫中动物的走姿形态各异。

在绘画时注意保持身体的平衡感及四肢的协调性。另外由于行走时受到各关节的运动轴的制约，绘画时应注意肢体角度的变化。

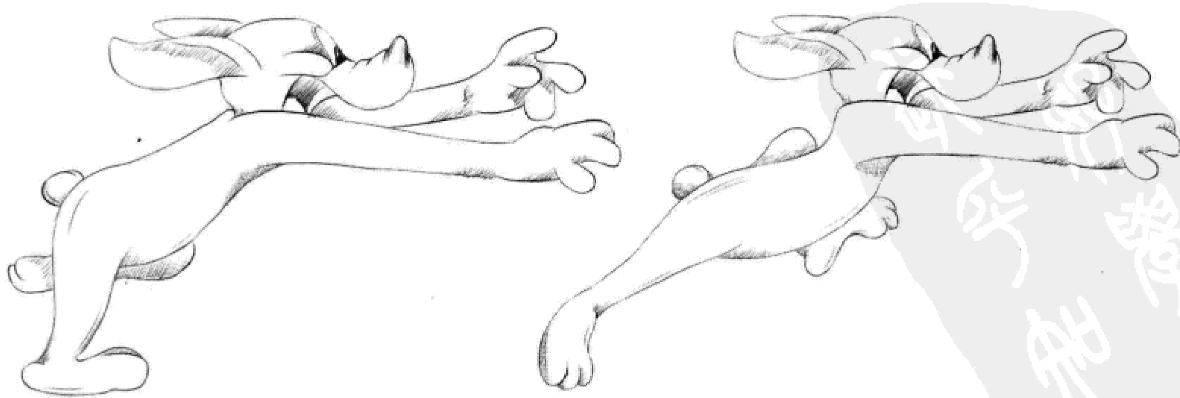
动物的奔跑

四肢动物的奔跑规律是这样的：跑得越快，四腿交替分合就越不明显，有时甚至会变成前后同时屈伸；运动过程中，身体伸展和收缩姿态变化明显，身体上下起伏较大，但在急速奔跑中，身体起伏又会减小。





在动漫中动物的奔跑也会采用夸张、拟人的手法来进行绘制。另外奔跑时腿部比较短，跨出的步子相对来说比较小，尽量大限度地减少接触面，以便增加弹力，这样跑的速度就增快了。

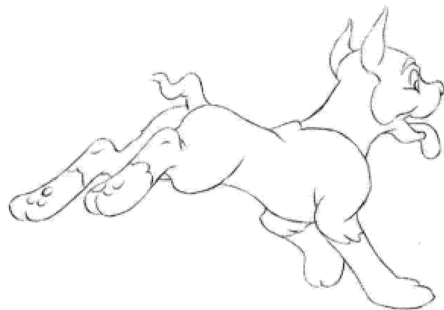


动漫动物的奔跑

小狗是四腿交替分合和前后同时屈伸来进行奔跑的。在奔跑过程中身体上下起伏较大，速度越快，身体起伏就会越小。

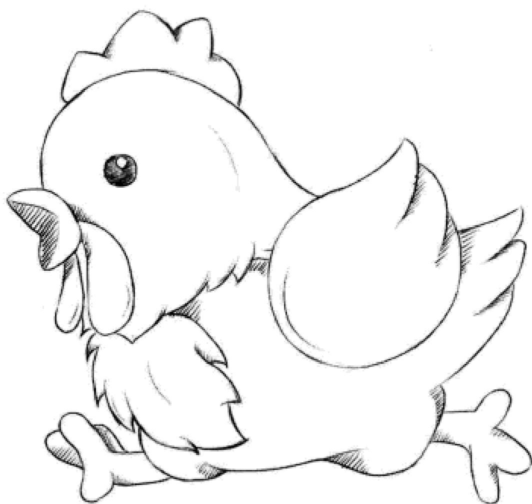
在绘画时注意抓住跑步瞬间的静态，另外注意阴影的细节表现。





小鸡的跑姿同人的跑姿相似，两条腿相互交替，整体形态有一种向前冲的感觉。

在绘画时注意抓住跑步瞬间的静态，另外注意表情和翅膀的绘制。

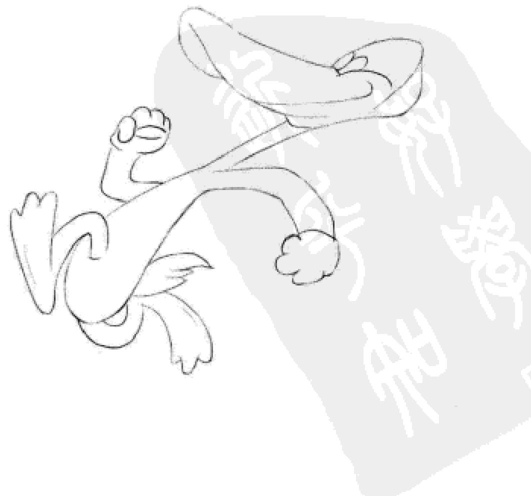




鸭子的跑姿比较夸张，两条腿都基本离地，说明奔跑的速度较快。

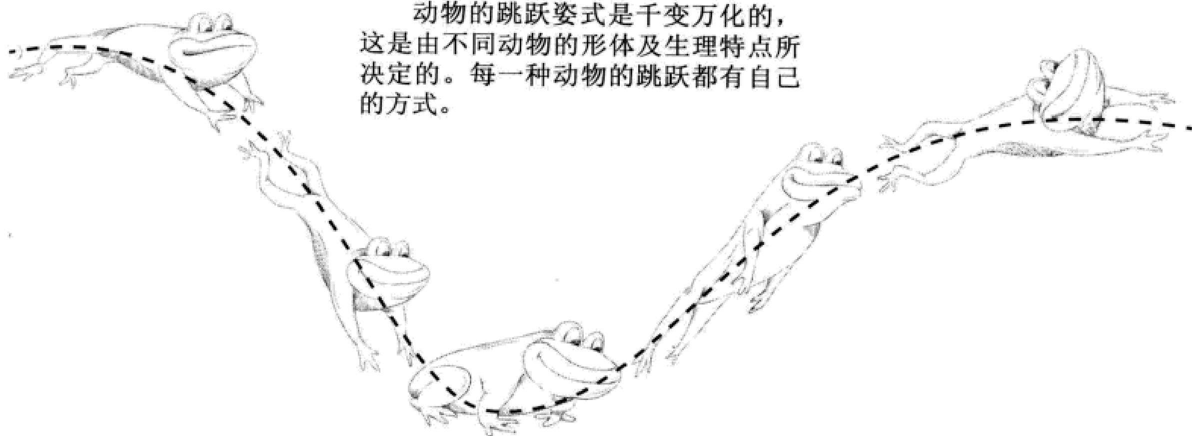
在绘画时注意抓住跑步瞬间的静态，另外注意四肢的协调性。绘画完成后为其添加一些特殊的效果，起到烘托画面的作用。

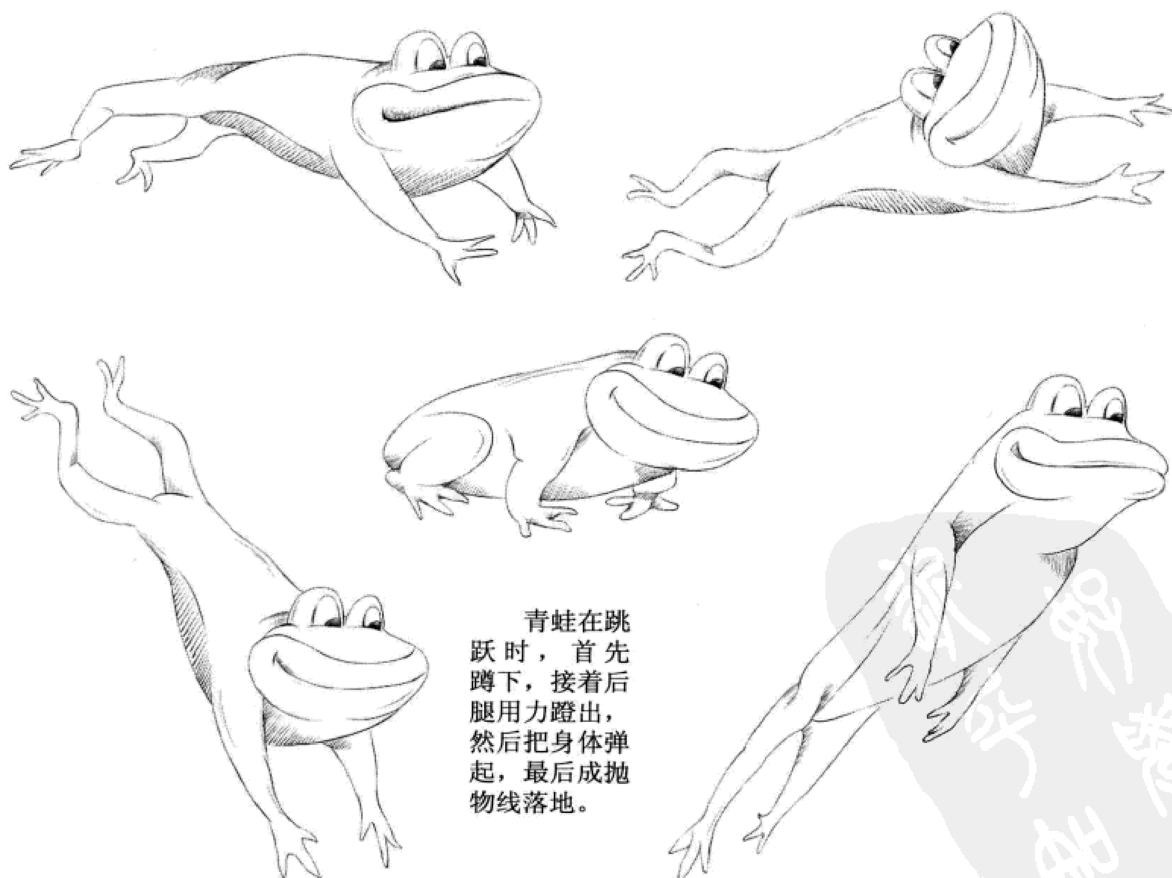




动物的跳跃

动物的跳跃姿式是千变万化的，这是由不同动物的形体及生理特点所决定的。每一种动物的跳跃都有自己的方式。



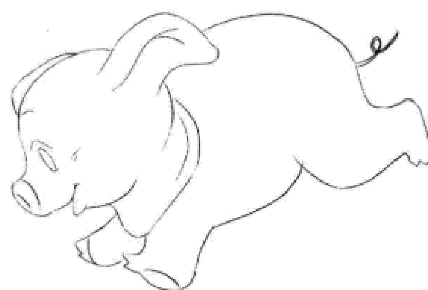


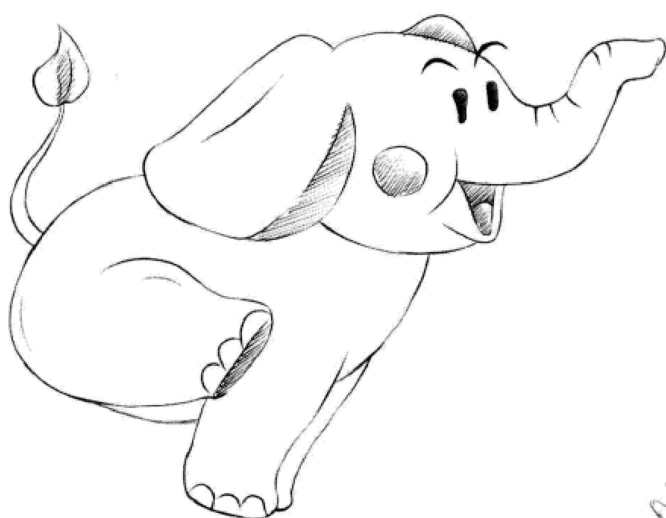
青蛙在跳跃时，首先蹲下，接着后腿用力蹬出，然后把身体弹起，最后成抛物线落地。

动漫动物的跳跃



四足动物在跳跃时，当四足同时腾空的时候，动作幅度相对较大；当前足着地时，身体及后肢有较大的前冲感。







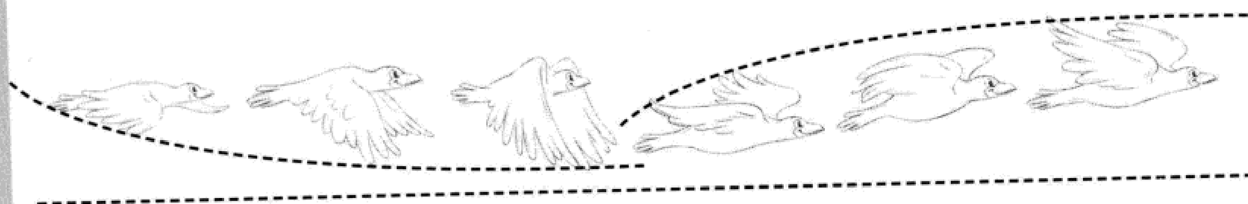
在绘画时注意抓住跳跃瞬间的静态，另外注意四肢跳跃时的协调性。绘画完成后为其添加一些阴影效果，起到烘托画面的作用。



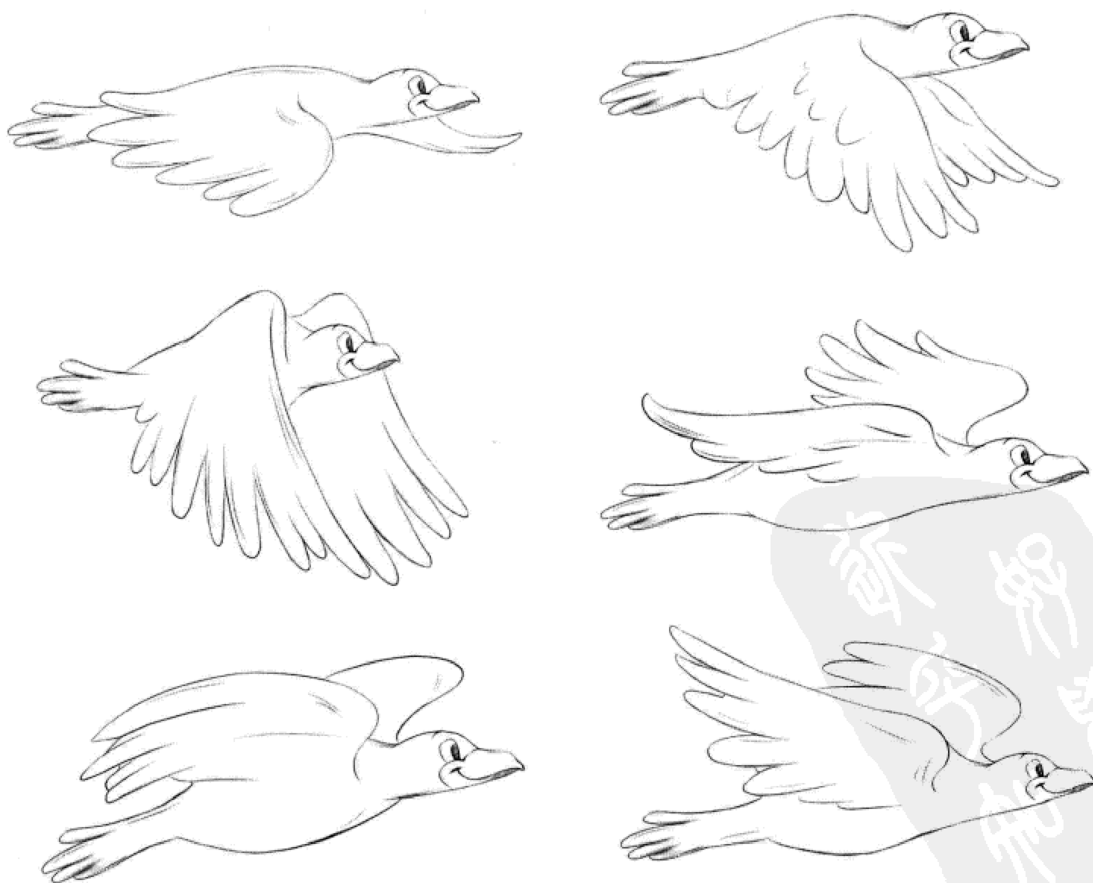


动物的飞行

从鸟的外形来看，它有四个组成飞行能力的部分：翅膀、尾巴、鸟腿和鸟身。翅膀的作用是产生飞行动力；尾巴的作用是使鸟儿飞得更加平稳；鸟腿是起飞和着陆的工具；鸟身除了把各个部分连成一个整体外，附在身上的飞行肌肉可以煽动翅膀来产生力量。



身形大的鸟，翅膀比较大，以飞翔为主，飞行时翅膀上下煽动变化较多，而且动作柔软、优美、缓慢，在飞行时经常有滑翔动作出现。另外身形较小的鸟，一般身体小而圆，翅膀不大，但是动作灵活，飞行速度较快，动作快而急促，在飞行过程中煽动翅膀的频率较高。



动漫动物的飞行





飞行类动物的共同特点是“会飞”。

有些飞行类动物经过不断地进化，已丧失飞行的功能，如今再也不能飞了。有些鸟类，由于人类长期的饲养，逐渐变成家禽，原有特征也随着适应新的生活条件而改变了。



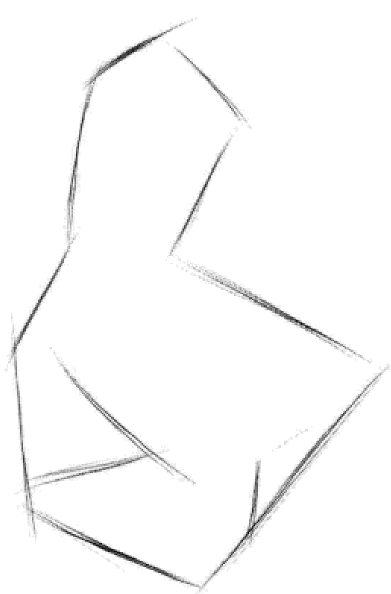






动物的拟人表现

动漫中的动物形象被赋予人物的动作、表情和语言，以及人类的情感与个性。在绘制动物时也以人物的造型出现较多，要想把动漫动物的个性及神态等传达出来，就需要我们平时多观察、多练习。





❶

根据剧情的需要我们来绘制一只比较绅士的鸭子形象。在确定了基本形态后首先用简单的大线条来概括鸭子的大体外形。

❷

在轮廓线的基础上勾勒出鸭子全身的轮廓线，确定鸭子的头部、身体和四肢的位置。

绘画时注意头部与身体的比例关系，另外通过面部基准线来确定头部的朝向。



❸

在初稿的基础上进行深入绘制，明确眼睛、嘴巴和四肢的位置及外形。

在绘制时要注意线条的准确性，绘画完成后试将起稿线删除以方便后面的绘制。

❹

继续对其进行深入的刻画（如眼睛、四肢和尾巴等）。

在绘制五官时注意眼睛的内部结构和表情的刻画。





❺

接下来在鸭子身上添加衣服效果。我们可以根据剧情的需要绘制不同款式的衣服。

在添加衣服时要注意衣服是附着在身体上的，绘画时要注意这一点。



绘画时注意线条的表现。

❻

衣服绘制完成后，对画面整体进行细致地调整，将多余的辅助线擦除，可以看到添加服装后的最终效果。

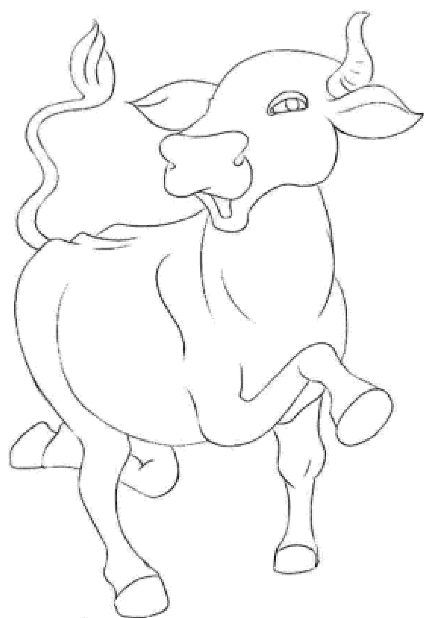
绘画时注意线条要有轻重、粗细的变化。

❼

下面对画面整体进行细致地调整，绘画完成后，再为其添加投影效果，以加强鸭子的立体感，这样能够使动物的角色形象更加突出。

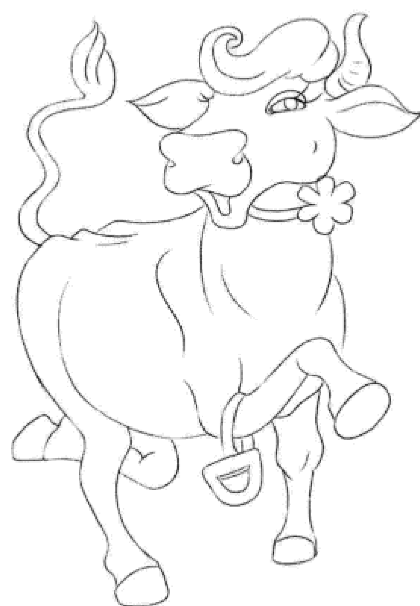


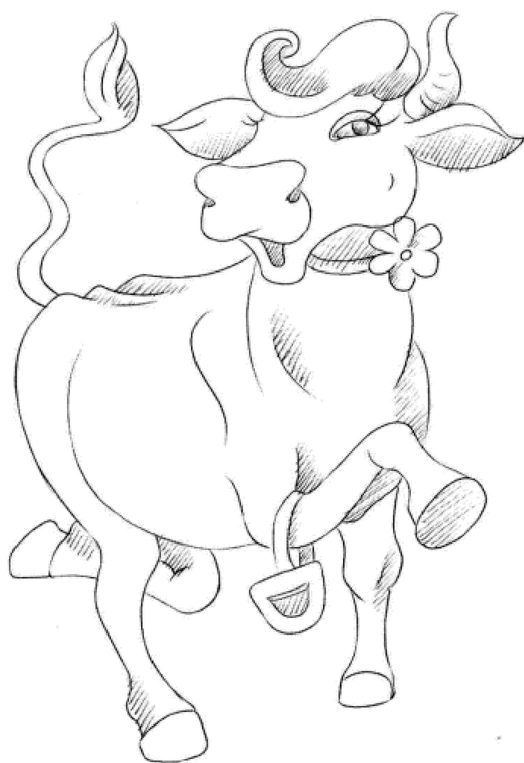


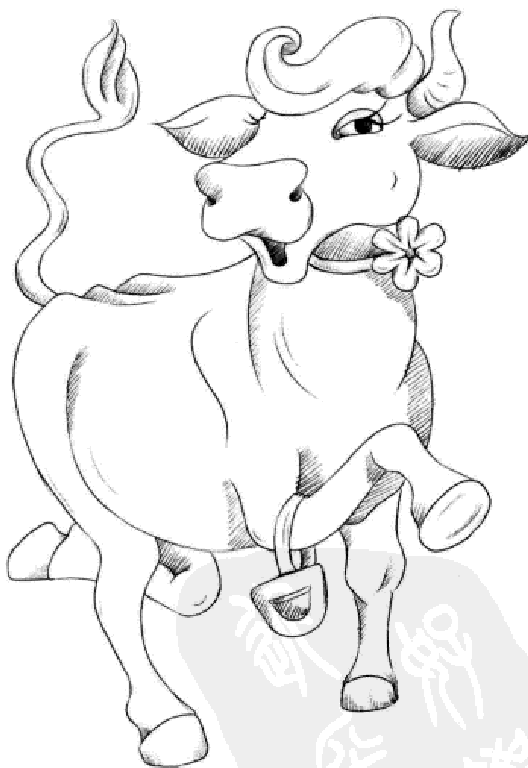


下面我们来绘制一只牛的拟人形象。首先我们确定牛的基本形态，接着为其添加拟人的元素（如长长的睫毛、脖子上的小花和挎在上肢的小包等）。

绘制时要注意整体形态的刻画，以及面部表情和四肢的刻画。







在初稿绘制完成后，为画面整体添加阴影效果，使小牛更具立体感，也使角色形象更加突出。

这样我们就可以看到最终的画面效果了。



下面我们来绘制一只老虎的拟人形象，首先我们确定老虎的基本形态。

绘制时要注意整体姿态的刻画，以及面部表情和四肢的表现。





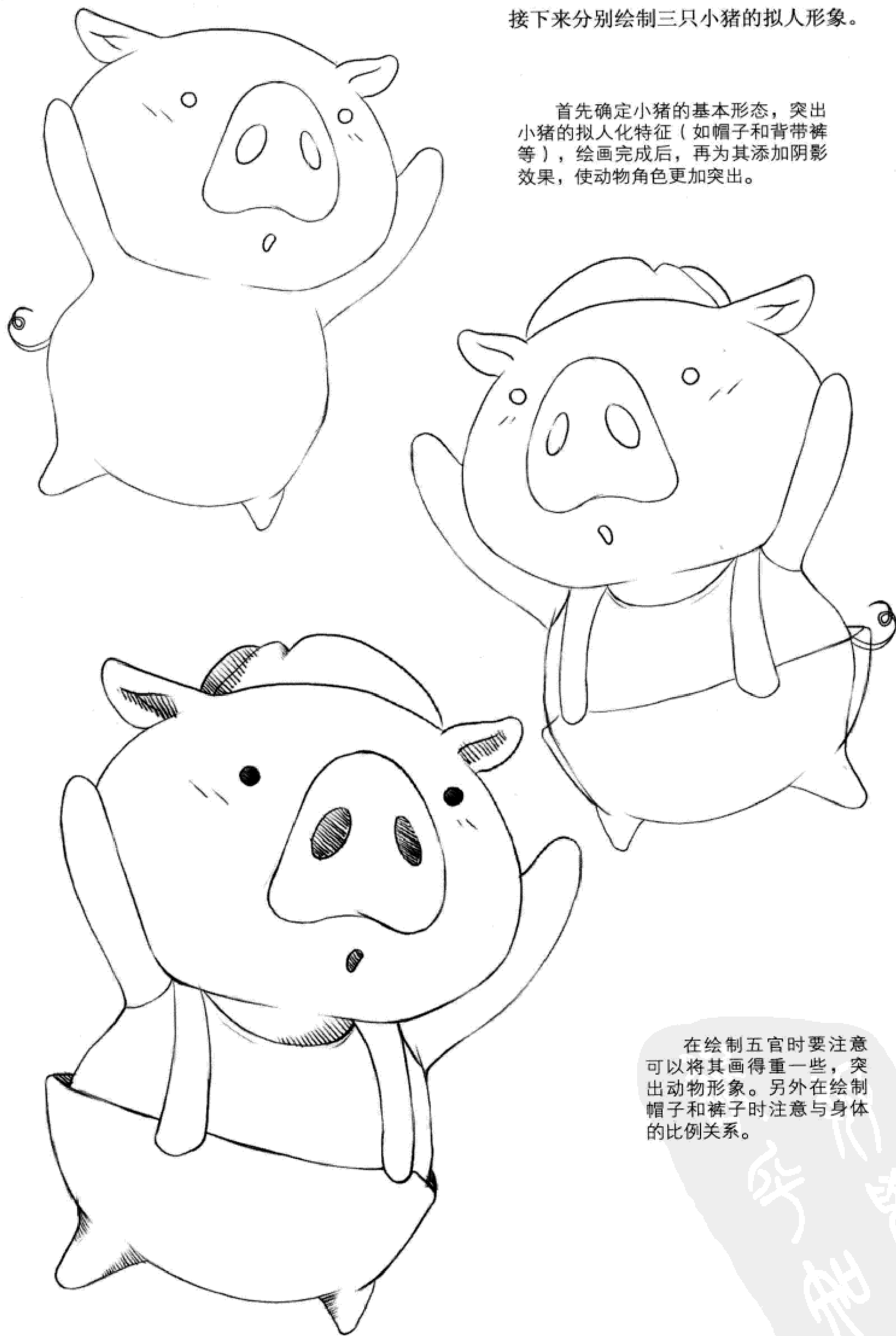
接下来在老虎身上添加衣服效果。我们可以根据剧情的需要绘制不同款式的服装和鞋子。

在添加衣服和鞋子时要注意衣服是附着在身体上的，绘画时要注意这一点。

下面对画面整体进行细致地调整，绘画完成后，再为其添加虎纹效果，这样能够使老虎的角色形象更加突出。

接下来分别绘制三只小猪的拟人形象。

首先确定小猪的基本形态，突出小猪的拟人化特征（如帽子和背带裤等），绘画完成后，再为其添加阴影效果，使动物角色更加突出。



在绘制五官时要注意可以将其画得重一些，突出动物形象。另外在绘制帽子和裤子时注意与身体的比例关系。

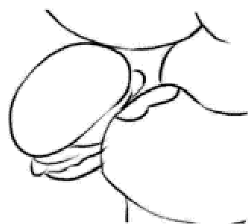




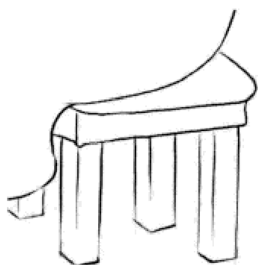


首先确定动物的基本形态，突出小猪的拟人化特征（如帽子和服装等），绘画完成后，为其添加阴影效果，使动物角色更加突出。

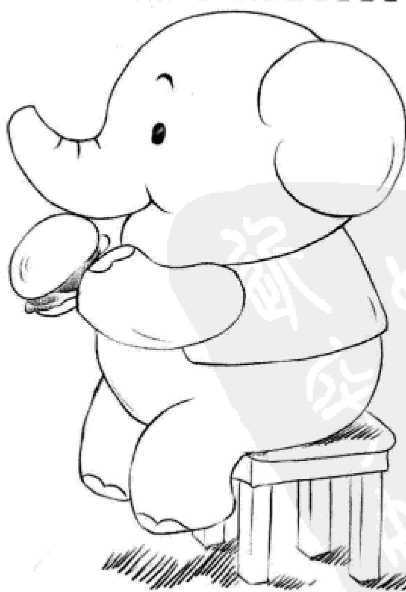
在绘制时要注意整体姿态的刻画，以及面部表情和肢体的表现。另外绘制帽子时注意透视关系。



人类的玩具和生活用具也是动物拟人化的另一种很好的表现方式。



在绘画时注意道具的选用要和动物角色相匹配。





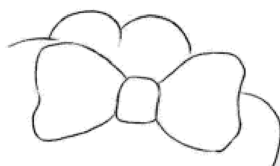




首先确定动物的基本形态，突出小猪的拟人化特征（如翘起的手指和身穿的背心），绘画完成后，为其添加阴影来突出画面的立体效果。

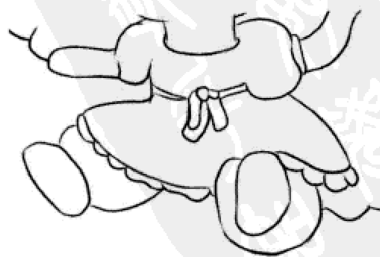
绘制时要注意整体姿态的刻画，以及面部表情和四肢的表现。另外注意线条的流畅性，以及粗细和轻重的变化。

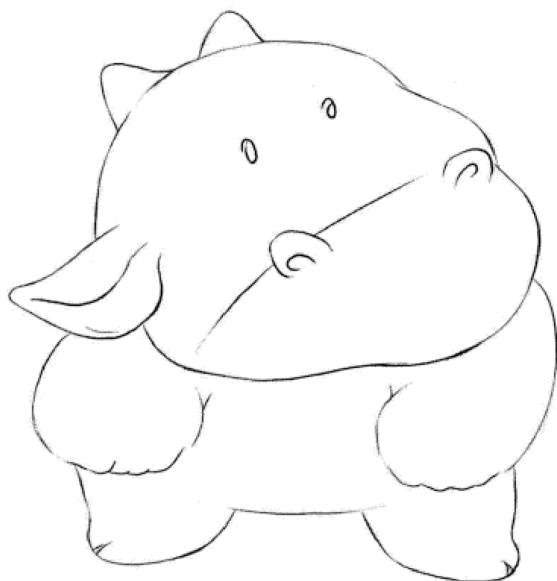




头饰也是动物拟人化的一种很好的表现方式。

在绘画时注意裙子的细节表现。





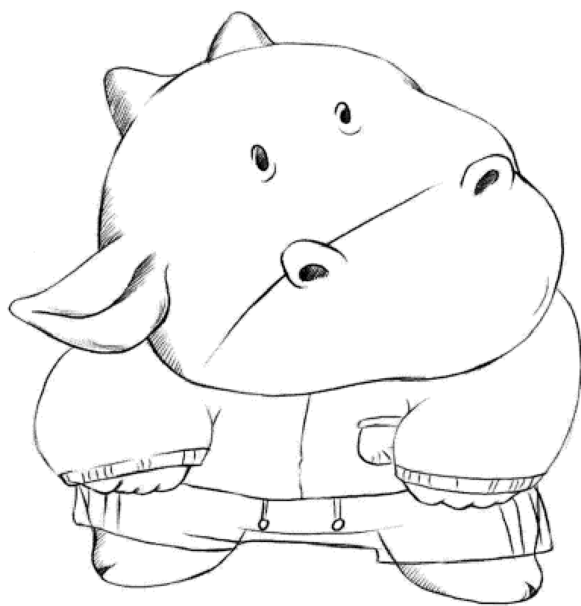
下面我们来绘制一只河马的拟人形象，首先我们确定河马的基本形态。

绘制时要注意整体姿态的刻画，以及头部和身体的比例关系。



接下来在河马身上添加衣服效果。我们可以根据自己的喜好来绘制适合动物角色的服饰。

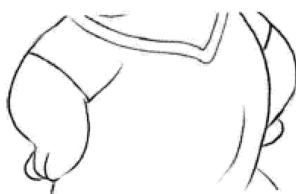
在为其添加衣服时要注意衣服细节的刻画。



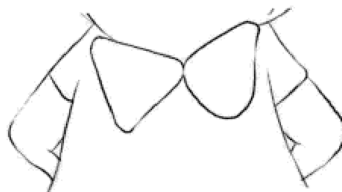


下面对画面整体进行细致地调整，绘画完成后，再为其添加阴影效果，这样能够使河马的角色形象更加突出。





在绘制衣服时注意不同领口的表现。









在绘制衣服时注意衣服的垂坠感及皱褶的走向，另外在绘制时要注意线条的流畅性。



在绘画时注意动物拟人的肢体表现，另外在绘画时要注意动物表情的刻画，以及线条轻重、粗细的变化。

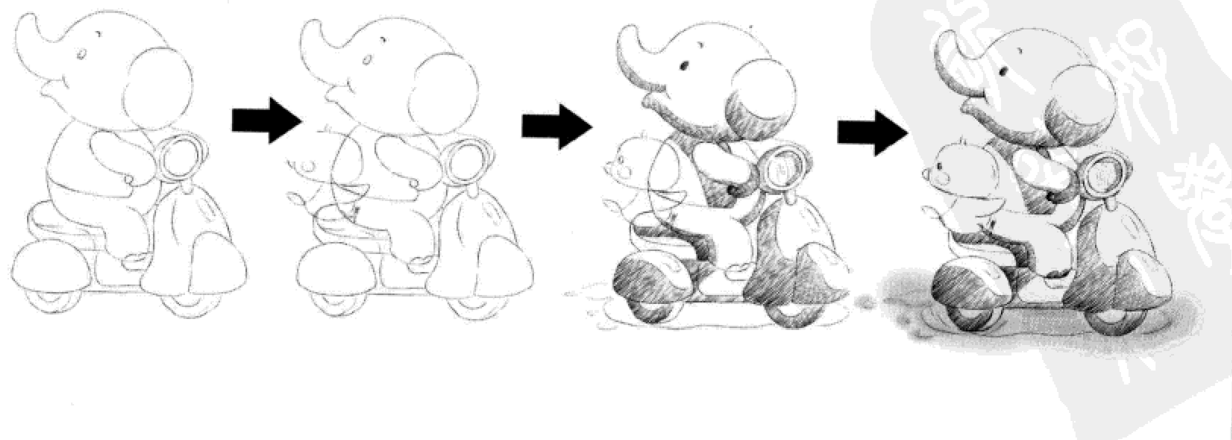


场景的情感表现

合适的好的画面场景是完成一部好的动画片的起点，是动画创作过程中最重要的环节。



在画面上两个动物的体形形成了鲜明的对比，同时与整个画面相比产生了“一前一后”的距离感。在加上富有童趣的图案背景，使整个画面看起来轻松愉悦，内容更加丰富，同时也使空间感得到了加强。





❶

首先确定小象骑车的基本动态，描绘出基本的轮廓（包括小象和车子）。

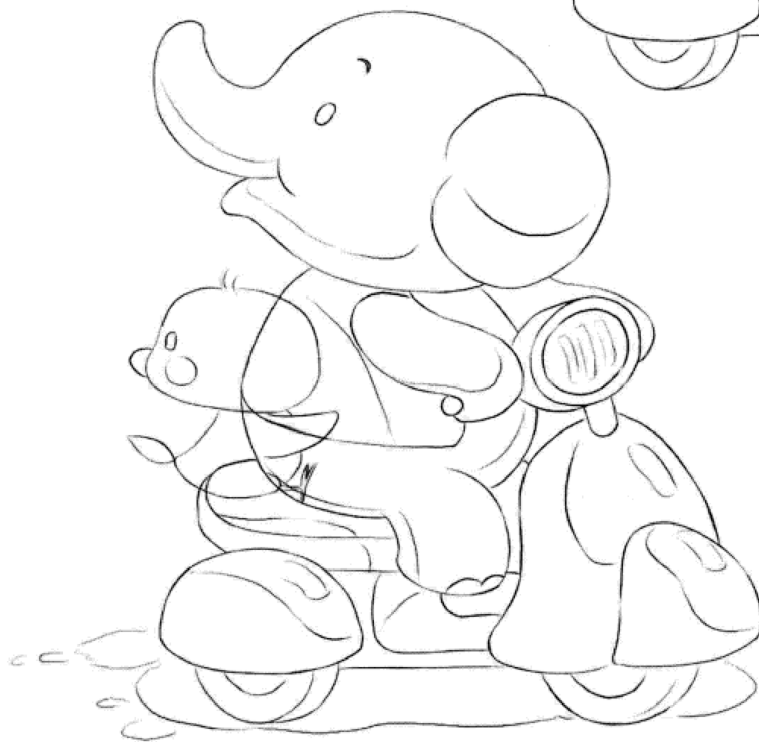
在绘画时注意小象和车子的比例，在画车子时注意透视关系。



❷

下面我们在图片中添加一只小鸭子，使画面显得更加丰富。

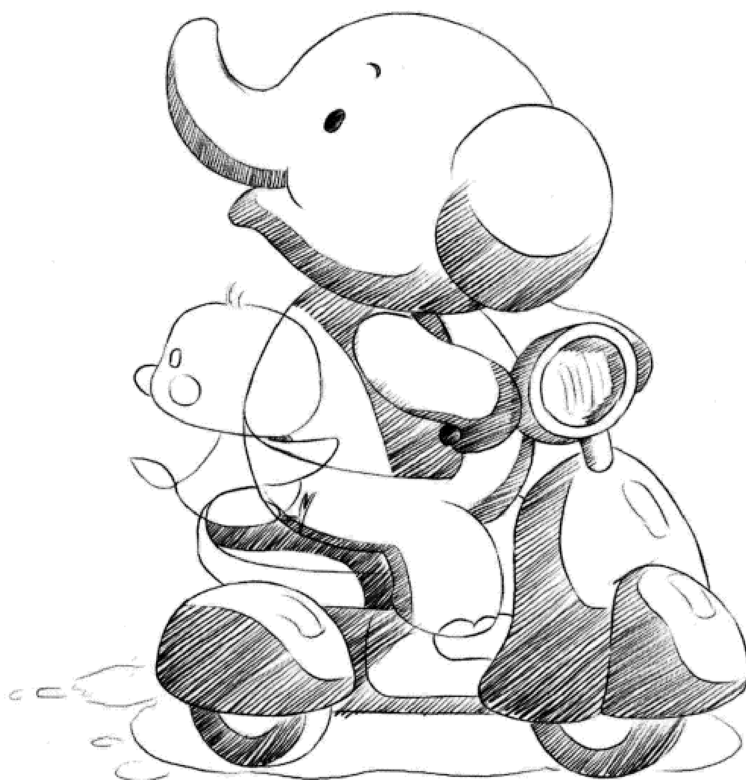
在绘制时注意，要让两个角色各具特色地存在一定的差异，这样能够突出动漫的趣味性。

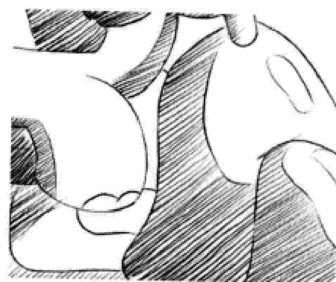


❸

绘画完成后，我们在画面上添加一些细节处理（如投影线等）。

在绘制时注意投影的具体位置，正确的投影能使画面看起来更有立体感。

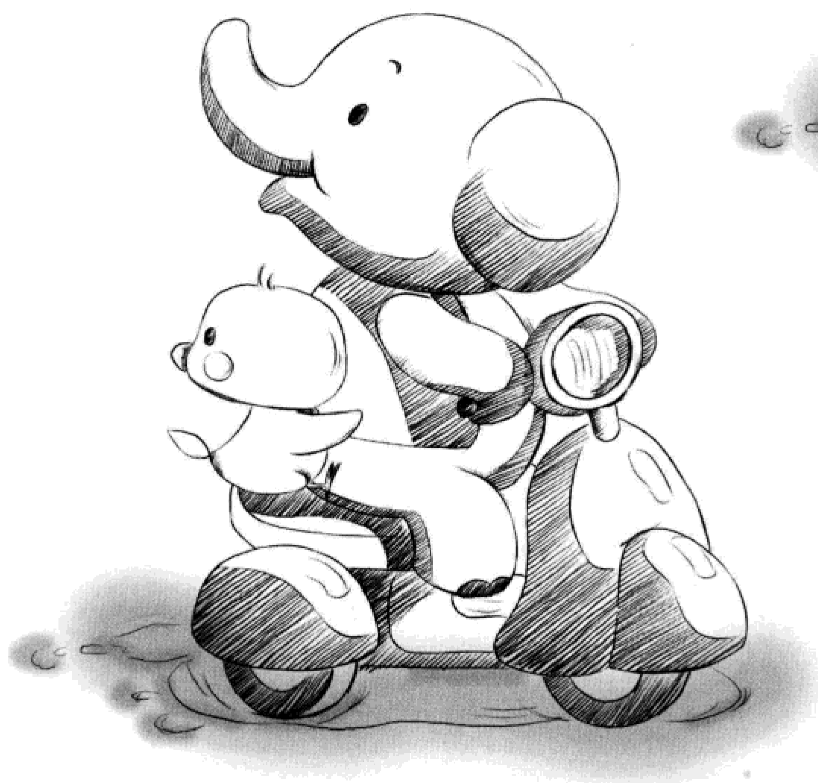


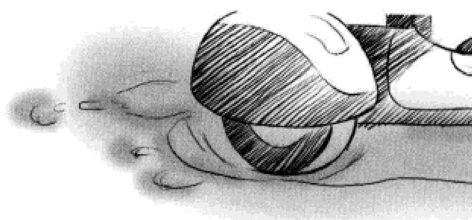


❹

在绘制好的投影线内，使用大线条为其添加调子，我们会发现画面的立体感加强了。

在绘画时注意线条要排列得整齐一些。





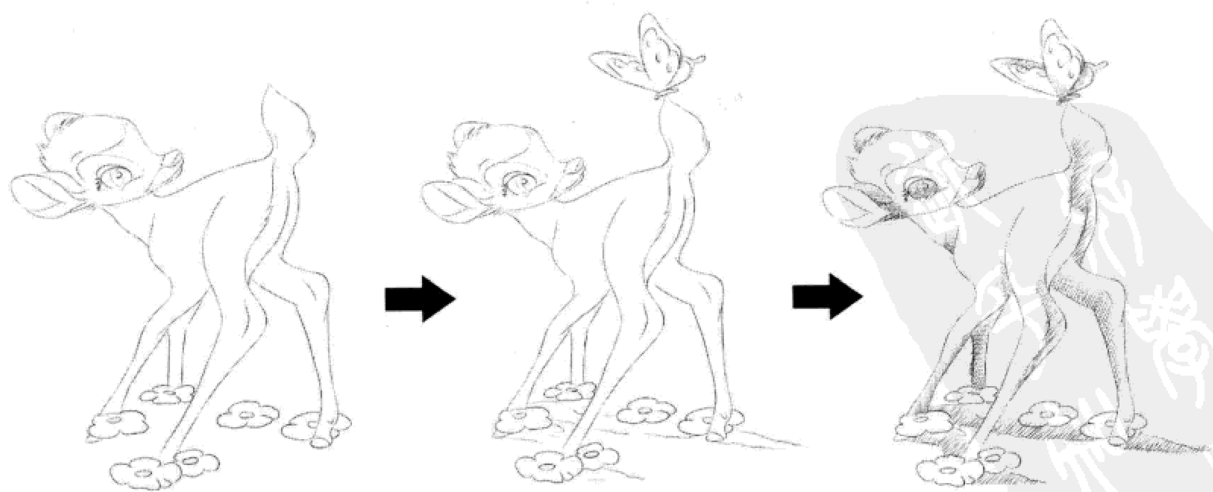
❺

下面我们将起稿线擦除以查看绘画结果，在进行整体调整后为图片添加投影效果。

在绘制投影时可以采用特殊的绘画方式。



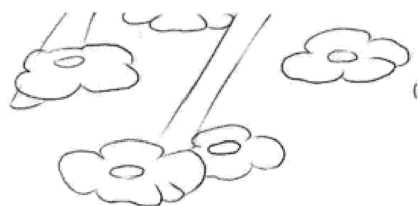
只围绕主人公添加场景的绘画，可以给读者留下足够的想象空间。落在地上的花瓣为整个画面营造了动中有静的气氛。



❶

首先确定小鹿的基本动态，描绘出基本的轮廓（包括地上的花瓣）。

在绘画时注意花瓣的位置、大小及形状。







❷

下面我们在图片中添加一只蝴蝶，增强了画面的趣味性。

在绘制时注意，蝴蝶和小鹿的大小比例及位置。

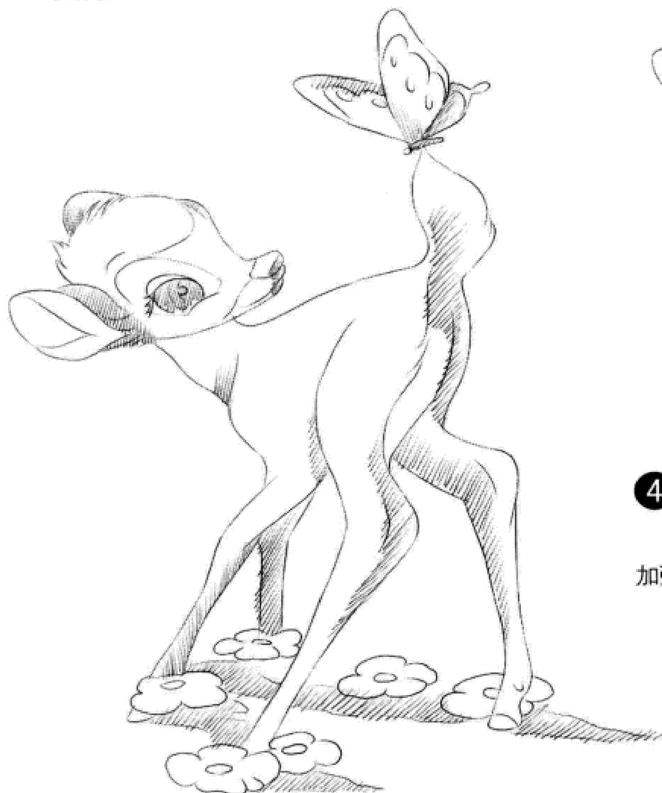


在绘制蝴蝶时可以根据自己的喜好绘制不同样式的蝴蝶。

❸

绘画完成后，我们在画面上添加一些细节处理（如投影线等）。

在绘制时注意，投影是沿着小鹿的腿部延伸出来的。



❹

接下来为画面添加阴影效果，通过调子的表现来加强画面的立体感及空间感。

在绘画时注意线条的排列方向。

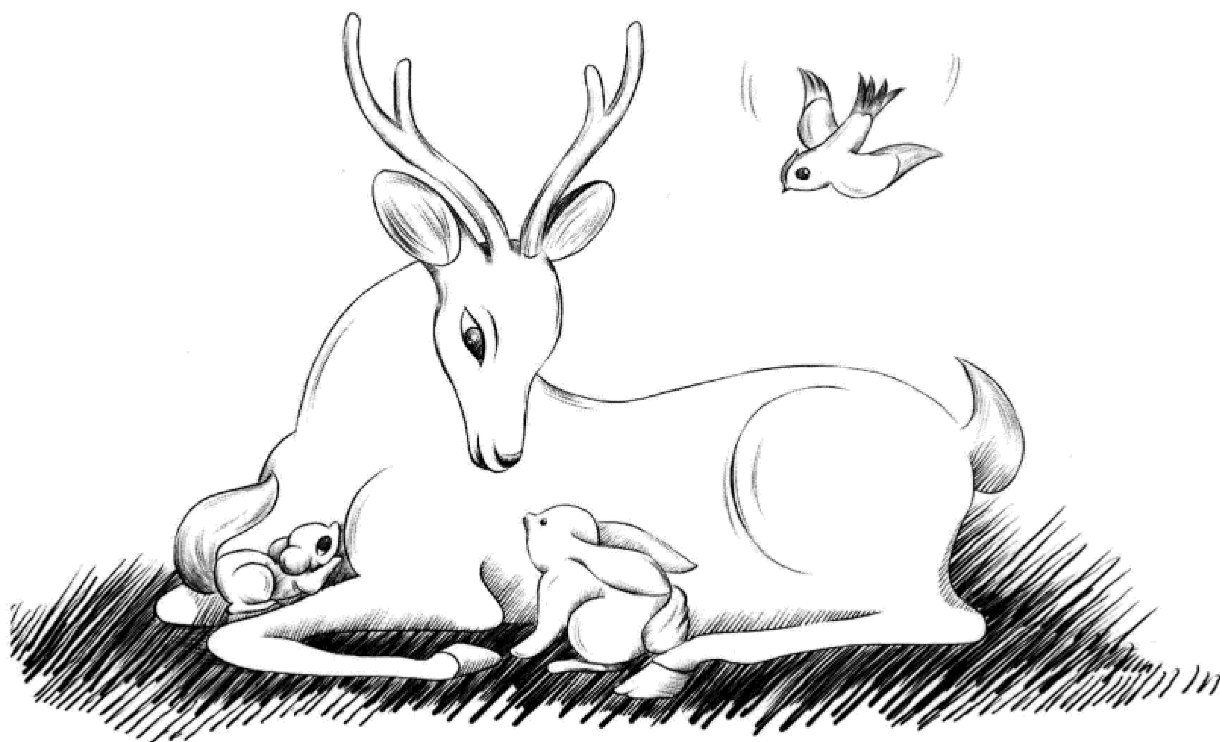
❺

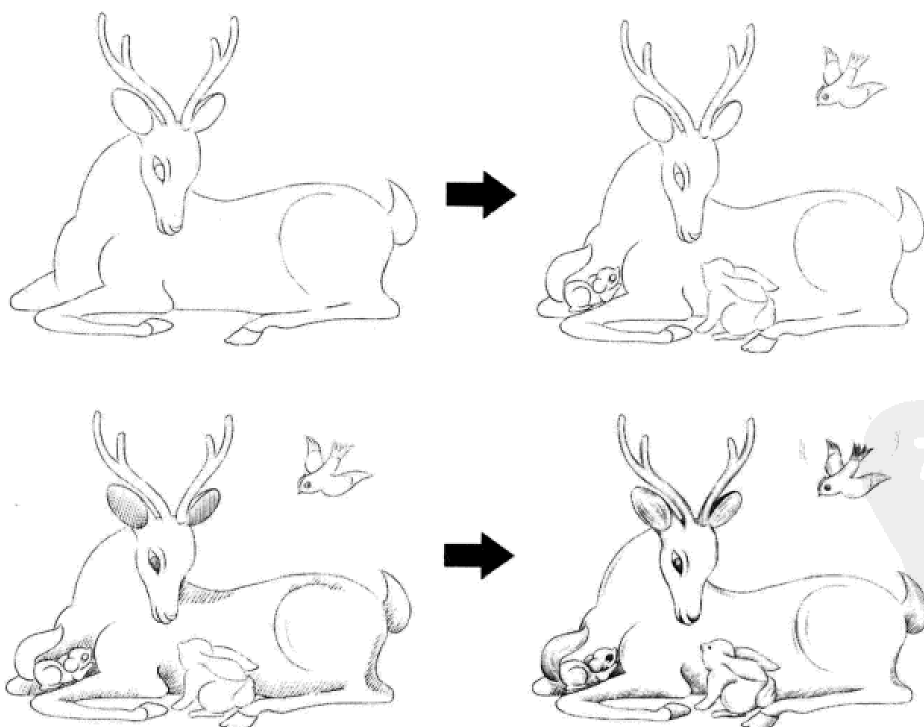
下面我们我们继续加强调子的绘制，绘画重点在小鹿的五官及投影的边缘处。

在绘制五官时注意眼睛的细节表现，传神的眼睛能为画面添色不少。

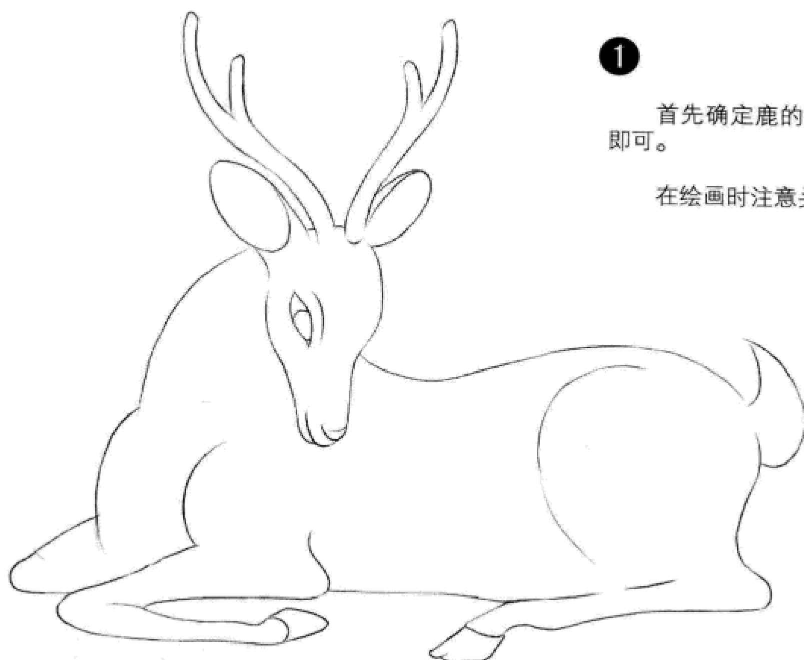








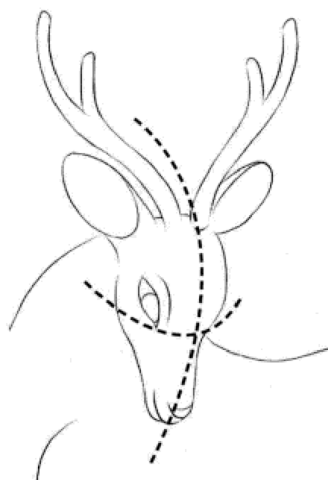
在画面上以鹿为中心被三只小动物包围着，使整个画面产生了温馨感，再加上草地的陪衬，一个快乐的动物乐园就诞生了。



❶

首先确定鹿的基本动态，描绘出基本的轮廓即可。

在绘画时注意头部的朝向及鹿此时的状态。



❷

下面我们在图片中添加一些小动物形象（如小鸟、松鼠和小兔），使画面变得更加丰富。

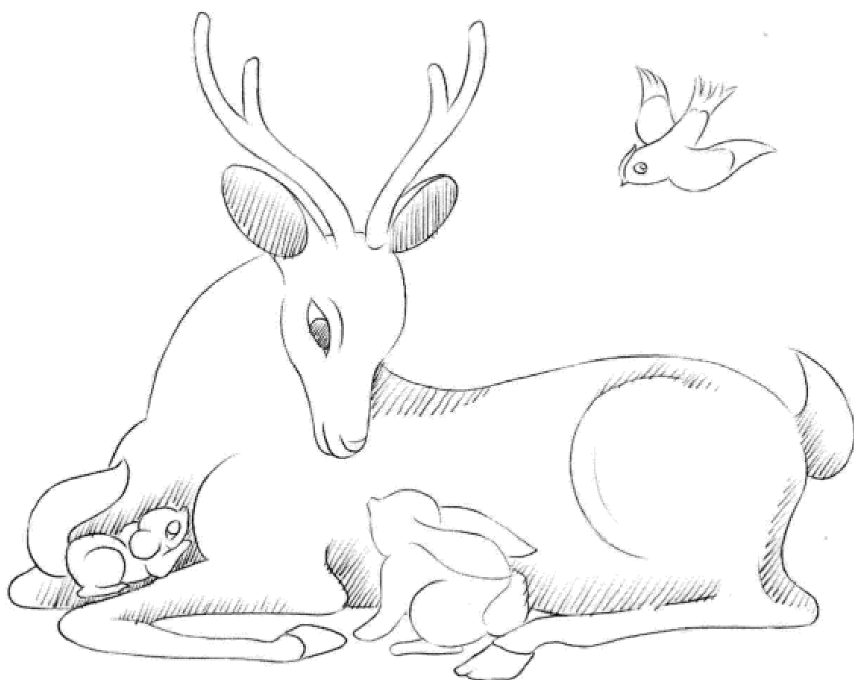
绘制时要注意，在选择小动物时要让每个角色具有不同的特征。大家可以根据自己的喜好来进行添加。



❸

绘画完成后，我们在画面上添加一些阴影效果，使画面看起来更具立体感。

在绘制时应注意阴影的具体位置及线条的表现。

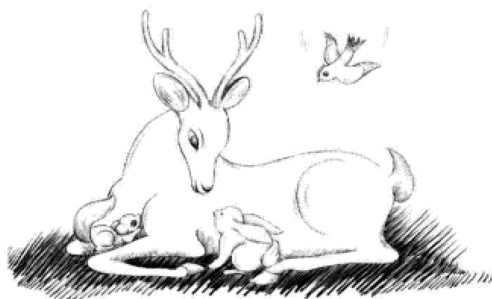


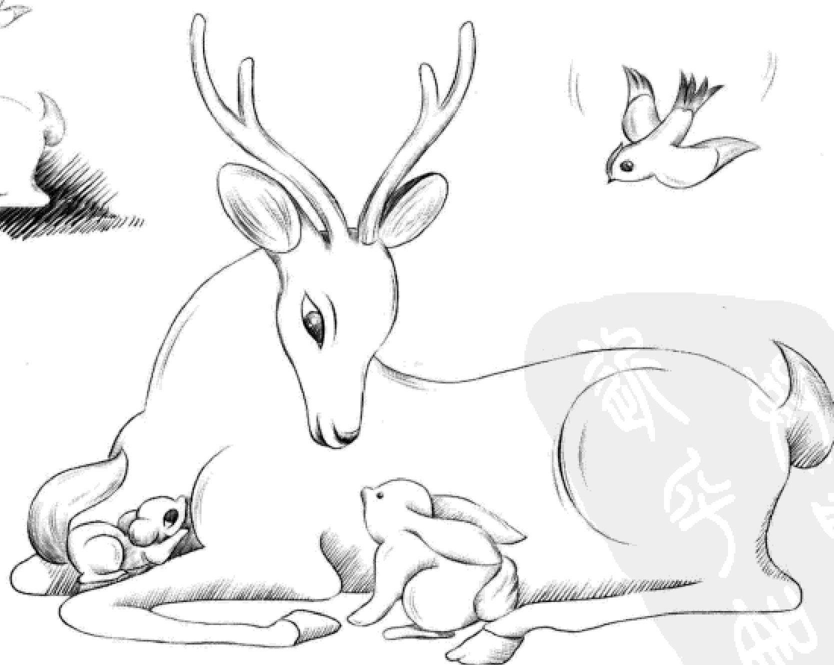


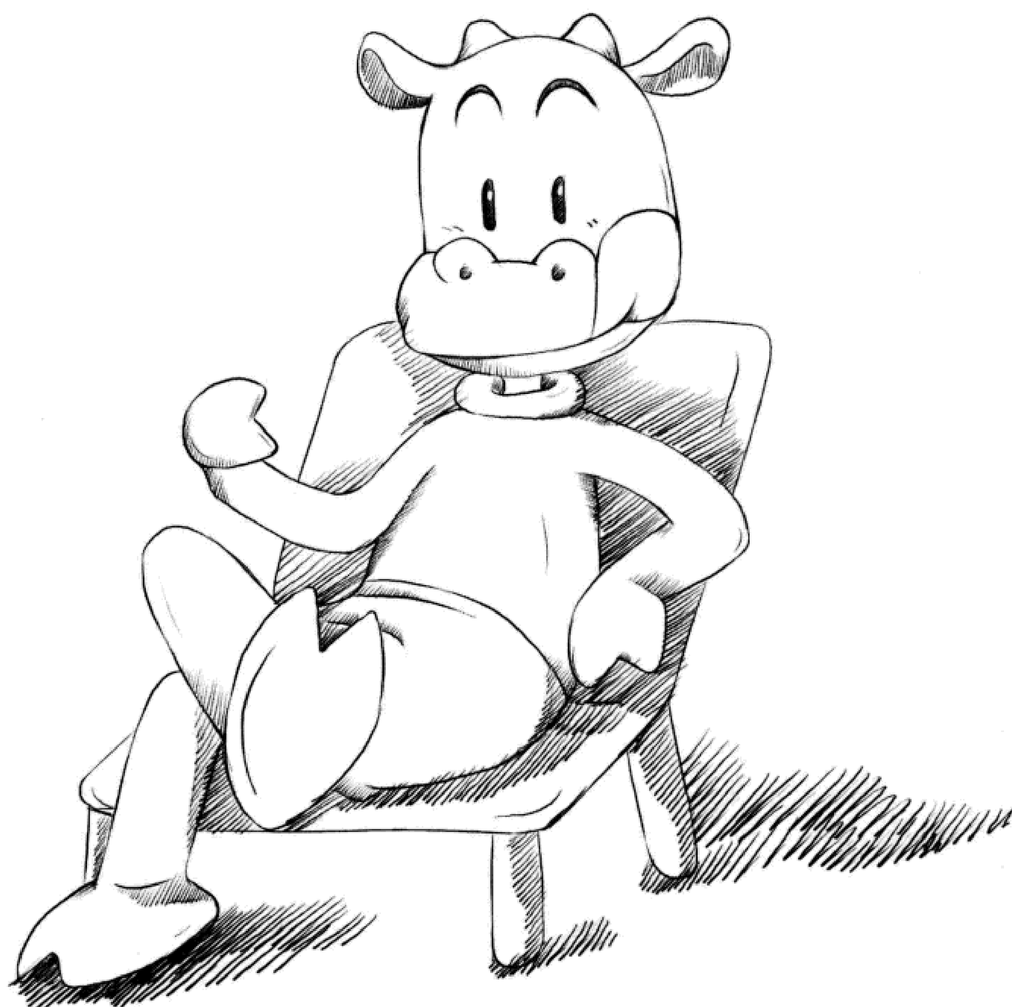
❹

接下来对画面进行整体地调整，加强调子的绘制，我们会发现画面的立体感加强了。

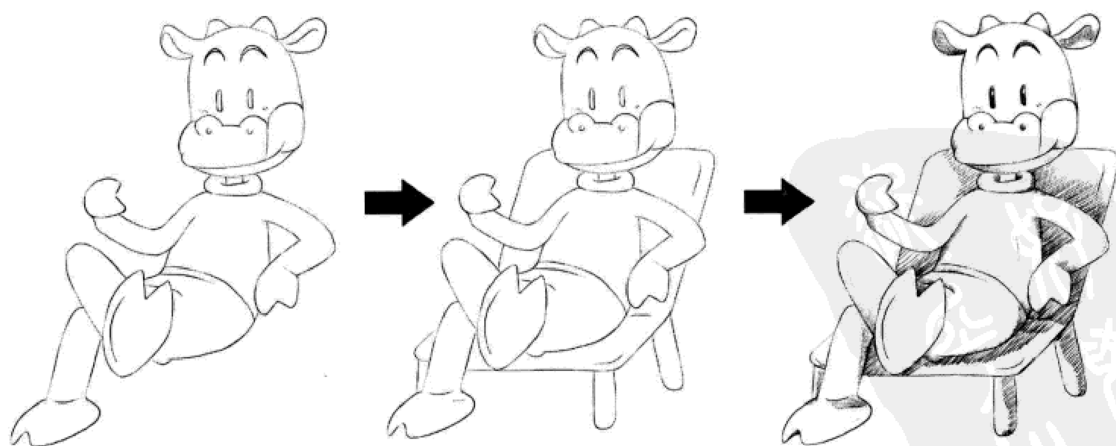
在绘画时注意线条要排列统一。







画面上一头牛悠闲地坐在椅子上，场景的内容虽然不多，但联想的空间很大（我们可以设想它坐在大海边上或者坐在草地上享受阳光）。





❶

首先确定牛的基本动态，描绘出基本的轮廓。

在绘画时注意牛整体姿态的表现，另外注意四肢的协调性。



❷

下面我们在图片中添加一把椅子，使画面显得更加丰富。

在绘制时应注意，要让牛坐在椅子上，椅子的大小和样式很重要，在绘画时要突出动漫人物特征。



❸

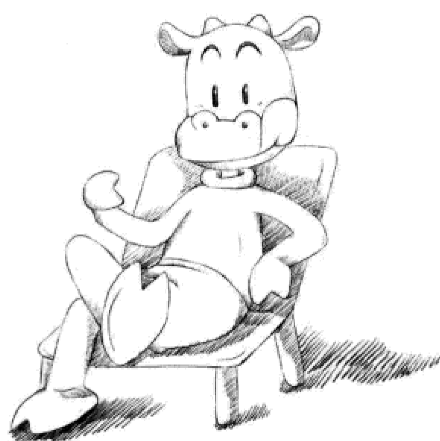
绘画完成后，我们在画面上添加一些细节处理（如五官的刻画及局部的阴影线等）。

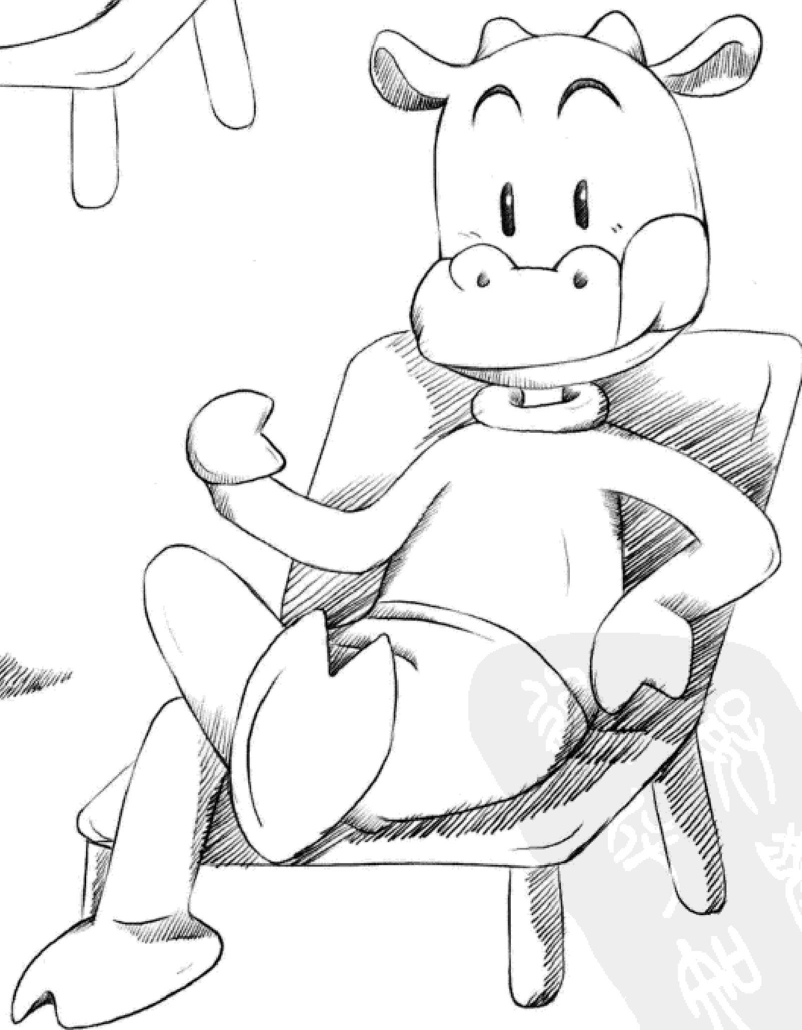
在绘制时应注意阴影的具体位置。

❹

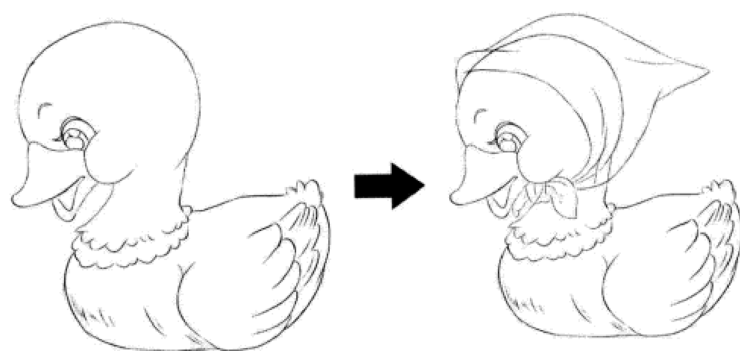
接下来在椅子上用大线条为其添加投影效果，我们会发现画面的立体感加强了。

在绘画时注意线条排列要统一。

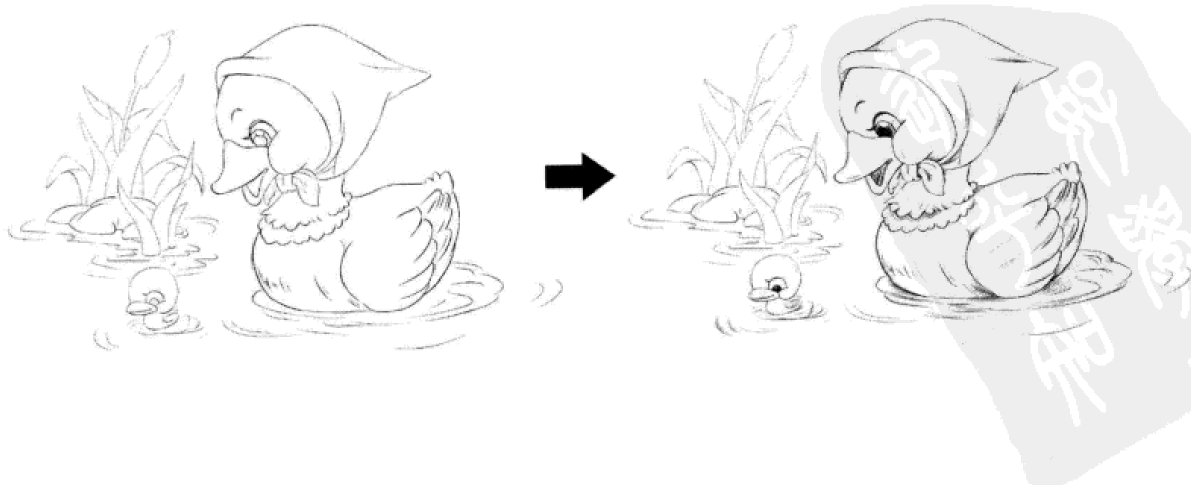


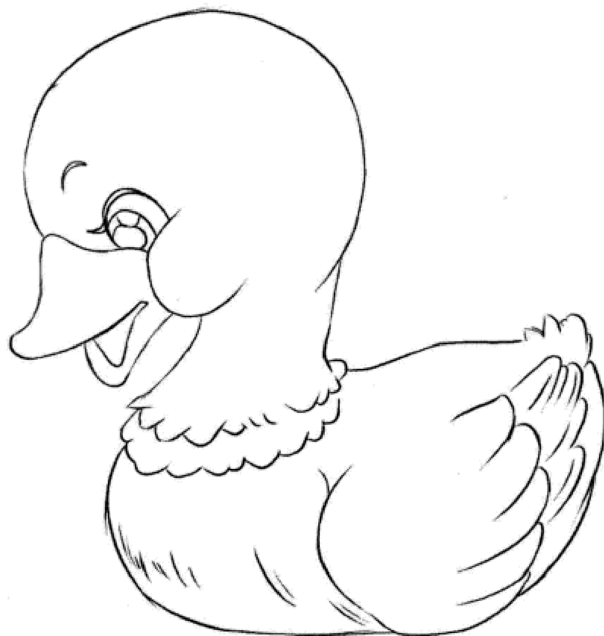






画面上的两个主人公正在嬉水，旁边的水草静止不动，这样的“一动一静”为画面营造了生动的气氛。另外水纹的表现可谓是锦上添花。





❶

首先确定鸭子的基本动态，包括表情的刻画。

在绘画时注意鸭子眼睛的内部结构及头部朝向。

❷

下面我们为鸭子的头部添加一块头巾，这样能够为图片添加戏剧性。

绘制时注意头巾外形的把握。





❸

绘画完成后，我们在画面上添加一些场景（如水纹）。

在绘制时应注意，水纹的具体位置。正确地添加水纹能使画面看起来更有空间感。



❹

下面我们为画面继续添加场景道具（如水草、小鸭子等）。

在绘制时应注意，添加的场景道具要符合主人公的形象，这样才能使画面协调统一。

❺

添加好小鸭子后，我们来查看效果，同时整体地对画面进行细致调整。

在绘画时要注意水草和小鸭子的位置，水草只是起到烘托场景的作用。



❻

下面我们对主人公进行深入绘制，同时为其添加阴影效果，增强画面的层次感。

在绘画时注意鸭子眼神和表情的把握，以及阴影的合理位置。



❼

接下来我们对小鸭子进行深入绘制，绘画重点在五官上。

绘画时注意抓住小鸭子的表情刻画。



❽

下面我们简单地为水草添加阴影效果，整体调整后再为图片添加投影效果。

整体调整后注意加强画面的层次感。

